

**ANALISIS PERUBAHAN
BENTUK DAN MAKNA IDENTITAS VISUAL
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana (S1)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain



Disusun Oleh :

Firman Ilham Akbar

NIM. 14151106

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
SURAKARTA**

2020

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
ANALISIS PERUBAHAN
BENTUK DAN MAKNA IDENTITAS VISUAL
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Oleh :

Firman Ilham Akbar

NIM. 14151106

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji

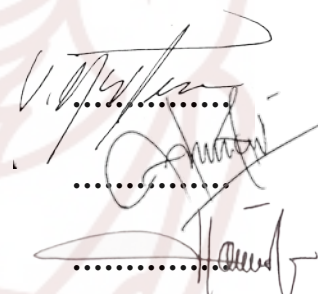
Pada tanggal 5 Februari 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn

Penguji Bidang : Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn

Pembimbing : Fitri Murfianti, S.Sos., M.Med.Kom



Skripsi ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 5 Februari 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyo, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Firman Ilham Akbar

NIM : 14151106

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul :

**ANALISIS PERUBAHAN
BENTUK DAN MAKNA IDENTITAS VISUAL
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

Merupakan karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir saya dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebesar-besarnya.

Surakarta, 5 Februari 2020

Yang menyatakan,

Firman Ilham Akbar

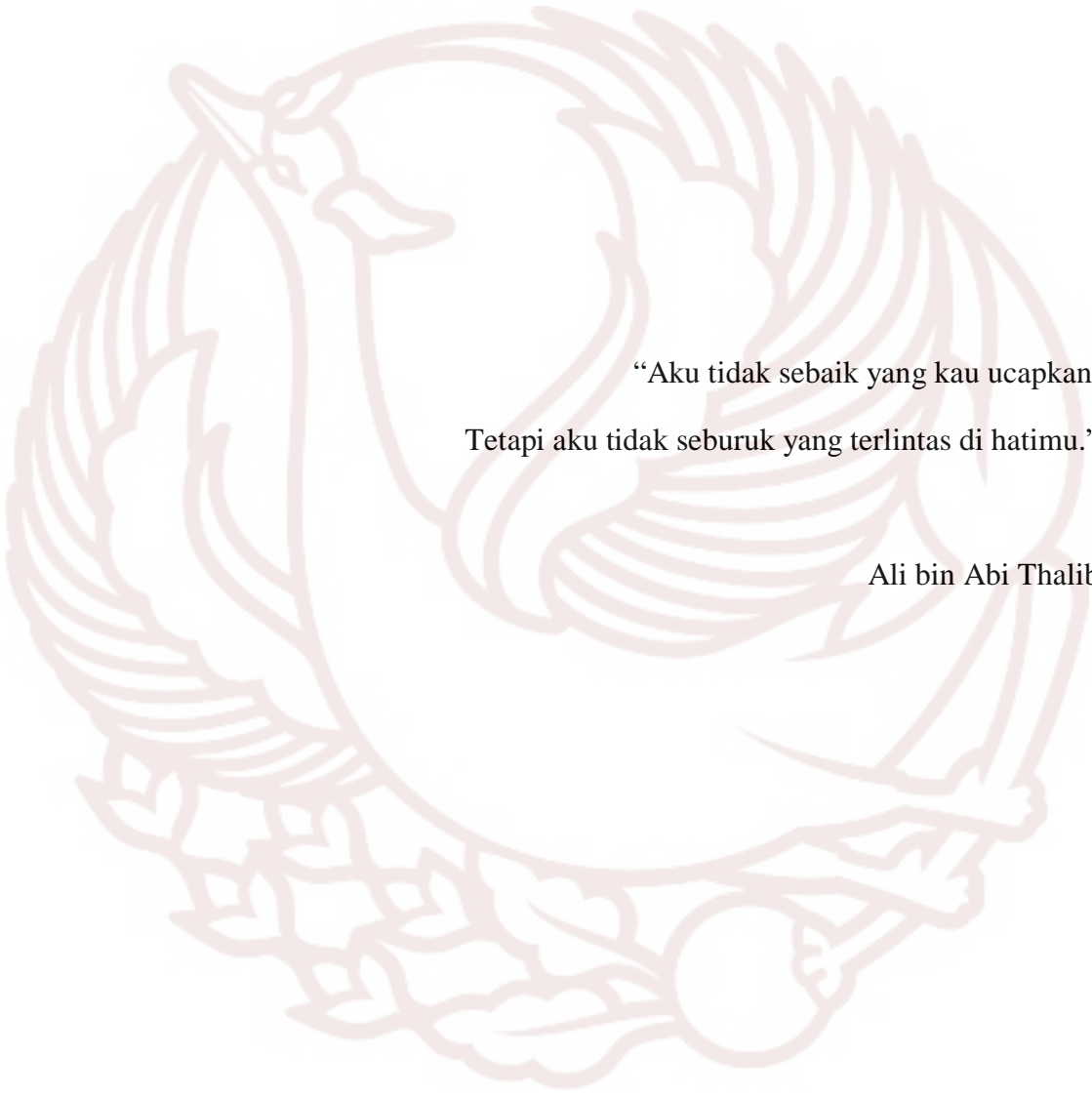
14151106

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua saya, keluarga serta semua pihak yang telah memberikan bantuan materil maupun non materil dalam setiap proses selama perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir, serta memberikan dukungan untuk menggapai asa.

Dipersembahkan juga kepada semua teman angkatan 2014 dan seluruh keluarga besar prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, yang turut membantu dalam proses tugas akhir dalam mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds).

MOTTO



“Aku tidak sebaik yang kau ucapkan,
Tetapi aku tidak seburuk yang terlintas di hatimu.”

Ali bin Abi Thalib

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selalu kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Perubahan Bentuk dan Makna Identitas Visual Institut Seni Indonesia Surakarta”. Penyusunan skripsi ini bermaksud untuk memenuhi sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Desain di Institut Seni Indonesia Surakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan rintangan selaku penulis hadapi, namun berkat banyaknya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Oleh karena itu, Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan nikmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua Orang tua, Bapak Budiono dan Ibu Siti Rubingah yang selama ini selalu memberikan dukungan doa, bantuan materi, bimbingan serta pengorbanan diberikan kepada penulis, saudara Akbar Khabyballoh, dan keluarga besar.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. Kepala Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn., M.Sn. Ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Surakarta.

5. Fitri Murfianti, S.Sos., M. Med. Kom. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, saran dan pengarahan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn. Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
7. Drs. Soegeng Toekio M., MagSr. yang bersedia menjadi Narasumber Identitas visual ASKI Surakarta dan STSI Surakarta.
8. Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn. yang bersedia untuk memberikan penjelasan serta menjadi narasumber tentang perubahan identitas visual dari STSI Surakarta hingga ISI Surakarta
9. Nur Rokhim, S.Sn., M.Sn. yang bersedia diwawancarai dan menjadi Narasumber identitas visual ISI Surakarta
10. Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar., DEA, yang bersedia menjadi Narasumber identitas visual ISI Surakarta
11. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
12. Anton Rosanto, S.Sn. Selaku Humas, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan kemudahan serta data pendukung dalam penelitian.
13. Seluruh Dosen pengajar yang memberikan bimbingan selama masa perkuliahan berlangsung

14. Teman-teman Angkatan 2014 Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan semangat serta dukungan selama perkuliahan dan semua pihak yang telah membantu penelitian.



Abstrak

Penelitian ini berjudul “Analisis perubahan bentuk dan makna identitas visual Institut Seni Indonesia Surakarta”. Identitas visual didalamnya selalu memiliki karakter visual yang kuat dalam mempresentasikan kekuatan, visi, misi, tujuan serta harapan yang ingin disampaikan melalui sebuah simbol. Perubahan identitas visual ISI Surakarta telah beberapa kali mengalami pergantian. Perumusan masalah bagaimana perubahan bentuk dan makna identitas visual pada ISI Surakarta yang terjadi sejak ASKI Surakarta hingga sekarang dan faktor-faktor yang melandasinya. Metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data berupa data primer dan sekunder dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses analisis data melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian identitas visual di ISI Surakarta telah mengalami perubahan sebanyak tiga kali, faktor-faktor dan alasan yang melandasi diantaranya pergantian status akademik, bertambahnya jurusan dan fakultas, berkembangnya visi, misi, dan tujuan, relevansitas pada logo, pengaplikasian logo, hingga perkembangan jaman. Bentuk pada logo mengadaptasi pada beberapa objek seperti karakter wayang, mitologis, alat musik dan seni pertunjukan, ilmu, hewan, dan tumbuhan. Warna berubah-ubah dan tidak tetap diantaranya Hitam, Kuning, Putih, Merah, dan warna Gradasi. Jenis huruf *Serif* berganti menjadi *San Serif*. Makna yang dipertahankan yaitu ketajaman dalam menganalisis.

Kata Kunci : Identitas visual, ISI Surakarta, Perubahan Logo, Bentuk dan makna

Daftar Isi

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Kerangka Konseptual	8
1. Identitas Visual.....	8
a. Logo	9
b. Warna	12
c. Tipografi.....	16
d. Elemen Gambar.....	19
2. Garis	20
3. Bentuk	21
4. Sinkronik dan diakronik dalam sejarah.....	23
G. Metodologi Penelitian	23
1. Jenis Penelitian.....	23
2. Subjek Penelitian.....	24
3. Sumber Data.....	24
4. Pengumpulan Data	28
5. Analisis Data	30
H. Kerangka Pemikiran.....	33
I. Sistematika Penulisan.....	34
 BAB II PAPARAN OBJEK PENELITIAN	 41
A. Profil ISI Surakarta.....	41
1. Konteks Historis ISI Surakarta.....	41
2. Visi, Misi dan Tujuan ISI Surakarta.....	44

3. Perubahn Logo ISI Surakarta	45
--------------------------------------	----

BAB III ANALISIS PERUBAHAN BENTUK DAN MAKNA IDENTITAS VISUAL INTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA.....	49
---	-----------

A. Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta.....	49
1. Identitas visual ASKI Surakarta	50
a. Bentuk dan makna logo ASKI Surakarta	48
b. Warna pada logo ASKI Surakarta	56
c. Penggunaan Huruf pada logo ASKI Surakarta.....	57
2. Faktor yang melandasi Perubahan logo ASKI Surakarta	59
B. Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta	63
1. Proses Penciptaan logo STSI Surakarta	63
2. Identitas Visual STSI Surakarta	68
a. Bentuk dan makna logo STSI Surakarta.....	68
b. Warna logo STSI Surakarta.....	82
c. Penggunaan Huruf logo STSI Surakarta.....	84
3. Faktor yang melandasi perubahan logo STSI Surakarta	86
C. Institut Seni Indonesia Surakarta.....	87
1. Proses Penciptaan logo ISI Surakarta.....	87
2. Identitas Visual ISI Surakarta.....	91
a. Bentuk dan makna pada logo ISI Surakarta	91
b. Warna pada logo ISI Surakarta.....	107
c. Penggunaan huruf pada logo ISI Surakarta	109
3. Faktor perubahan logo ISI Surakarta.....	110
a. Bentuk dan makna Identitas Visual ISI Surakarta.....	115
b. Warna pada logo ISI Surakarta.....	119
c. Penggunaan huruf logo ISI Surakarta.....	120
d. Hasil Analisis Perubahan Identitas Visual ISI.....	122

BAB IV PENUTUP	125
-----------------------------	------------

A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	128
LAMPIRAN	132



Daftar Gambar

Gambar 1 . Perjalanan Logo ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta.....	3
Gambar 2 . Komponen-komponen Analisis Data : Model Interaktif.....	36
Gambar 3 . Logo ASKI Surakarta.....	50
Gambar 4 . Kapi Cucakrawun.....	52
Gambar 5 . Rebab Kapi Cucak Rawun	54
Gambar 6 . Sampur Penari	55
Gambar 7 . Huruf logo ASKI Surakarta.....	57
Gambar 8 . Contoh Huruf <i>Black letter</i>	58
Gambar 9 . Logo STSI Surakarta.....	69
Gambar 10. Dewi Sarawati	71
Gambar 11 . Urna Dewi Saraswati.....	73
Gambar 12 . Alat musik Vina	74
Gambar 13. Bunga Teratai Dewi Saraswati.....	74
Gambar 14 . Sampur Dewi Saraswati	76
Gambar 15 . Buku pada logo STSI Surakarta.....	76
Gambar 16 . Gunung Wayang.....	78
Gambar 17 . Daun Kalpataru	79
Gambar 18 . Pancasila.....	81
Gambar 19 . Warna pada logo STSI Surakarta.....	83
Gambar 20 . huruf pada logo STSI Surakarta.....	84
Gambar 21 . Huruf Times New Roman	85
Gambar 22. Gapura Kapal ISI Surakarta.....	89
Gambar 23 . Logo ISI Surakarta	92
Gambar 24. Ansa.....	96
Gambar 25 . Lumba-lumba	98
Gambar 26 . Kaki Burung Elang.....	98
Gambar 27 : Urna.....	100
Gambar 28 . Daun Manggis	101
Gambar 29 . Buah Manggis	102

Gambar 30 . Bunga Cempaka	103
Gambar 31 . Bumi	105
Gambar 32 . Warna pada logo ISI Surakarta	109
Gambar 33 . Huruf Arial	110
Gambar 34 . Poster Sayembara Mars, Hymne dan Logo ISI Surakarta.....	112
Gambar 35 . Logo ISI Surakarta	115
Gambar 36 Penyederhanaan bentuk Logo ISI Surakarta	117
Gambar 37 . Penggunaan Warna pada logo ISI Surakarta.....	120
Gambar 38 . Jenis huruf logo ISI Surakarta.....	122
Gambar 39 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 1	163
Gambar 40 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 2.....	164
Gambar 41 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 3	165
Gambar 42 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 4.....	166
Gambar 43 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 5	167
Gambar 44 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 6.....	168
Gambar 45 . Permenristekdikti Hal. 1.....	169
Gambar 46 . Permenristekdikti Hal. 5.....	170
Gambar 47 . Permenristekdikti Hal. 6.....	171
Gambar 48 . Surat pengantar dari I Gusti Nengah Nurata untuk Nur Rokhim...	172
Gambar 49 . Observasi dengan Humas ISI Surakarta.....	173
Gambar 50 . Wawancara Nur Rokhim 16 Oktober 2019.....	173
Gambar 51 . Wawancara dengan Soegeng Toekio 22 November 2019	174
Gambar 52 . Wawancara dengan Achmad Sjafi'i 22 November 2019	174
Gambar 53. Wawancara dengan Rahayu Supanggah 18 Maret 2020.....	175
Gambar 54 . Kediaman Almarhum Pak Ponk 17 Maret 2020	175
Gambar 56 . Foto Diri Almarhum Pak Ponk 17 Maret 2020	176
Gambar 55 . Kediaman Pak Ponk tampak dalam 17 Maret 2020.....	176
Gambar 57 . Studi Pustaka buku petunjuk akademis STSI.....	177
Gambar 58 . Temuan logo STSI Surakarta saat observasi.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Identitas merupakan suatu hal yang penting untuk mengidentifikasi dan mengenali sebuah produk, jasa dan lembaga. Identitas berguna untuk mempermudah, mengingat dan membedakan antara satu dan lainnya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia kata identitas berarti ciri-ciri atau keadaan seseorang, jati diri (2018.KBBI). identitas visual apabila diibaratkan dalam sebuah manusia merupakan penampakan atau penampilan fisik secara keseluruhan. Mulai dari pakaian yang digunakan, wajah, gaya rambut, dsb. Sebuah instansi, perusahaan, atau sebuah produk juga memiliki sebuah Identitas visual sebagai penanda atau pengenal yang penggambarannya meliputi beberapa unsur elemen visual tidak hanya logo semata, identitas visual juga meliputi nama, *tagline*, warna, tipografi, dan elemen gambar (Rustan,2009:60).

Logo dalam identitas visual merupakan elemen utama diibaratkan menjadi suatu wajah dalam suatu Lembaga atau perusahaan, karena logo mempresentasikan dan mencerminkan lingkungan kerja, visi dan misi, serta citra dari sebuah perusahaan. Dalam pengertiannya logo atau tanda gambar (*picture mark*) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto.2007:232). Logo dalam penerapannya juga digunakan sebagai media periklanan, karena pada sebuah simbol audiens lebih mudah untuk menelaah dari pada sebuah kata

maupun kalimat. Proses perancangan suatu logo selalu melalui beberapa tahap riset panjang dan beberapa pertimbangan agar dapat merepresentasi visi dan misi pada setiap lembaga, maka dari itu logo sangat berpengaruh besar dalam sebuah identitas. Namun dalam beberapa kasus suatu logo dapat berubah atau berganti.

Pergantian logo terjadi karena beberapa faktor dan alasan tertentu yang mempengaruhi misalnya, perkembangan jaman serta gaya desain yang berubah sehingga logo terlihat usang, atau logo kurang *responsif* dalam pengaplikasian, hingga beberapa alasan *intern* sehingga logo yang sudah lama harus berganti dengan logo baru. Perubahan logo pada dasarnya hampir serupa dengan mengganti identitas visual, bentuk dan makna dalam sebuah logo secara tidak langsung juga berganti berdasarkan *brief* atau kriteria yang diinginkan dari lembaga, serta kompetensi dari setiap perancang juga dapat mempengaruhi hasil dari gaya visual didalam logo. Beberapa perusahaan atau lembaga besar saat ini mulai melakukan perubahan identitas visual seperti ISI Surakarta yang telah mengganti identitas visualnya beberapa tahun belakangan.

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta adalah salah satu perguruan tinggi seni negeri di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas RI). ISI Surakarta berfokus pada pengembangan keilmuan dalam bidang kesenian didalamnya memiliki dua fakultas yaitu Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Pada Awalnya ISI Surakarta didirikan pada 15 Juli 1964 dengan nama Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta. Ditandai dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0446//O/1988 tanggal 12

september 1988 tentang peningkatan status Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. Pada tahun 2006 STSI Surakarta berubah status menjadi ISI Surakarta. Pada tanggal 8 September 2017 ISI Surakarta meluncurkan Logo, Himne, dan Mars baru. Perubahan tersebut berawal dari tempat ISI bernaung di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berubah ke Kemenristekdikti dengan adanya hal tersebut Statuta ISI Surakarta ikut berubah. Pada perjalanannya ISI Surakarta telah mengalami beberapa kali pergantian status akademik yang disertai dengan pergantian identitas visual.



Gambar 1 . Perjalanan Logo ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Identitas visual di dalamnya selalu memiliki karakter visual yang kuat dalam mempresentasikan kekuatan, visi, misi, tujuan serta harapan yang ingin disampaikan melalui sebuah simbol. Perbedaan karakter serta gaya yang menonjol pada identitas visual patut untuk dipertimbangkan, guna memudahkan audiens untuk mengingat dan membedakan antar lembaga sejenis. Perubahan identitas visual ISI Surakarta telah beberapa kali mengalami pergantian, yang dalam setiap perubahan melewati pertimbangan yang matang, faktor-faktor melandasi

perubahan, serta melalui beberapa tahapan dalam proses penciptaan agar identitas visual dapat merepresentasi lembaga kedalam logo yang tidak hanya menarik secara visual namun juga terkandung makna dan filosofi yang mendalam, elemen visual pada logo terdapat beberapa unsur yaitu bentuk logo, warna dan juga tipografi. Maka atas dasar tersebut penelitian ini berfokus untuk mengkaji perubahan bentuk dan makna pada identitas visual ISI Surakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana perubahan bentuk dan makna identitas visual pada ISI Surakarta yang terjadi sejak ASKI Surakarta hingga sekarang dan faktor-faktor yang melandasinya ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan perubahan bentuk yang terkandung dalam identitas visual ISI Surakarta meliputi logo, nama, warna, tipografi, serta memaparkan makna yang terkandung dalam setiap logo, dan faktor-faktor yang melandasi terjadinya perubahan dalam identitas visual pada Institut Seni Indonesia Surakarta.pada setiap logo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini ikut berkontribusi dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Desain Komunikasi Visual yaitu tentang perubahan makna dan bentuk pada identitas visual, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan gaya desain dalam identitas visual.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi untuk mengedukasi kepada masyarakat tentang perubahan identitas visual serta urgensi terjadinya perubahan bentuk dan makna identitas visual dalam sebuah instansi. Sehingga dapat dijadikan acuan serta pertimbangan ketika masyarakat atau instansi akan merubah atau menciptakan sebuah identitas visual yang baru.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berfungsi untuk memberikan referensi serta membangun kerangka teori sebagai konsep dasar, selain itu juga bermanfaat untuk menghindari peniruan, plagiat penciptaan ide atau karya. Adapun sejumlah tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

“Mengapa harus ganti logo ? (Kasus pergantian logo Pertamina dan Bank BNI ditinjau dari aspek Filosofi, Estetis dan Fungsional)”(2012) oleh Wibowo Dosen program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini membahas tentang beberapa studi kasus populer pergantian logo dan seberapa pentingnya pengaruh perubahan logo yang dilakukan pada perusahaan besar nasional seperti Pertamina dan Bank BNI hingga internasional seperti Nike dan Microsoft. Pada penelitian ini setiap logo akan diuji dengan beberapa tes menggunakan teori David E. Carter yang berisi tentang 6 parameter logo yang baik, “The Logo Test dan Kontinuitas. Selain itu, penelitian ini juga menjabarkan makna yang terkandung dalam setiap logo, serta beberapa pertimbangan mengenai perubahan menganalisis visual dari bentuk, warna, dan alasan untuk mempertahankan atau merubah sebuah logo. Dalam penelitian yang dilakukan memiliki persamaan obyek penelitian yaitu pergantian logo secara visual, dan makna pada logo. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan yaitu sumber data dan obyek yang diambil pada penelitian yang akan dilakukan berfokus meneliti perubahan logo pada ISI Surakarta yang telah berubah sebanyak tiga perubahan, serta teori yang digunakan berbeda, dan data pada penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber tidak menggunakan studi teks.

“Analisis logo hari ulang tahun (HUT) kemerdekaan Republik Indonesia (RI)” (2018) oleh Allyn Priscillia Santoso, Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya. Dalam penelitian ini berfokus menganalisis tentang pengungkapan makna yang

terkandung dalam simbol dalam logo menggunakan teori semiotika pierce yaitu ikon, indeks, dan simbol serta perubahan aspek visual yang terjadi terdapat di dalam logo (HUT) Republik Indonesia. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu obyek penelitian menganalisis visual pada logo, perbedaan pada penelitian ini menggunakan teori yang berbeda yaitu teori visual dan sejarah, hasil analisis berdasarkan hasil dari wawancara berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan teori semiotika dan pendekatan studi teks.

“Analisis elemen visual *corporate identity* Proxis Consulting Group”(2015) oleh Indah Sari Ratu, program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung. Pada jurnal ilmiah ini menganalisis tentang elemen visual yang terdapat dalam *corporight identity* sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *business development*. Hasil analisis dalam penelitian ini berupa deskripsi elemen visual yang terdapat dalam identitas visual berupa logo dan media pendukung seperti kartu nama, map, dan kop surat perusahaan. Kemudian hasil dari analisis disimpulkan berupa rekomendasi guna meningkatkan dan memperkuat identitas pada perusahaan Proxis seperti penggunaan warna, tipografi dan elemen gambar yang terdapat dalam logo dan media pendukung. Persamaan pada penelitian ini yaitu obyek penelitian yang membahas tentang identitas visual pada sebuah instansi, dan hasil analisis yang bersifat deskriptif. Perbedaan dengan penelitian yang akan datang yaitu pada metode yang digunakan, hasil dalam penelitian ini berdasarkan hasil dari wawancara dengan berbagai narasumber yang kemudian dianalisis, berbeda dengan penelitian ini hasil analisis berdasarkan interpretasi peneliti atau studi teks.

Dilihat dari tinjauan pustaka di atas bahwa penelitian yang akan dilakukan yang berjudul “Analisis Perubahan Bentuk dan Makna Identitas Visual Institut Seni Indonesia Surakarta” terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Persamaan pada penelitian sebelumnya yaitu logo atau identitas visual sebagai obyek penelitian, Perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu berfokus untuk meneliti perubahan bentuk, dan makna yang terkandung dalam identitas visual dari ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta. Selain itu, penelitian ini juga ingin menemukan faktor-faktor yang melatar belakangi perubahan tersebut melalui metode wawancara mendalam dengan pihak-pihak yang terlibat dalam penetapan kebijakan, dan proses perancangan dari setiap perubahan identitas visual. Hal tersebut diharapkan mampu memenuhi tujuan dibuatnya penelitian ini, yaitu untuk menganalisis perubahan bentuk dan makna identitas visual yang dilakukan di ISI Surakarta.

F. Kerangka Konseptual

1. Identitas Visual

Identitas merupakan hal yang sangat penting dalam suatu instansi, bayangkan apabila kita berkenalan dengan seseorang yang belum pernah kita lihat. Pertama kali kita nilai adalah penampilan fisiknya, wajah, gaya rambut, pakaian, sikap dan hal lain yang nampak oleh penglihatan. Selanjutnya timbul persepsi hasil dari intepretasi terhadap informasi yang didapat, yang menghasilkan image (Rustan,2009:54). Identitas memberikan daya tarik untuk

memahami sebuah entitas, identitas akan memperkenalkan kita terhadap entitas tersebut (Gardner dalam Panindias,2014:19). Entitas oleh Rustan disebut sebagai objek sebenarnya yang dimaksud, entitas bisa berupa objek fisik atau non fisik (Rustan,2009:12). Sebuah entitas hanya akan dianggap sebagai benda yang tidak berkarakter jika tidak dimanusiakan, dengan memberikan identitas yang nampak (visual) dalam bentuk simbol akan membantu memanusiakan entitas tersebut. Simbol yang ditampilkan mencerminkan identitas, entitas dan membentuk *image* secara positif (Cenadi,1999:73). Menurut Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul “Mendesain Logo” Menyebutkan bahwa identitas dalam sebuah perusahaan tidak hanya dibentuk hanya dari sebuah logo (Rustan,2009:60), tetapi juga terdiri dari beberapa elemen-elemen visual yang muncul dalam setiap komponen perusahaan. Teori identitas visual sebagai dasar dalam penelitian ini yang berguna dalam menganalisis dan mendeskripsikan elemen-elemen visual yang diaplikasikan dalam setiap objek penelitian, selain itu untuk mengetahui kegunaan dan makna diterapkannya elemen-elemen visual dalam identitas visual. Elemen visual tersebut yang membentuk dan menguatkan identitas visual dibenak audien. Elemen pembentuk identitas visual diantaranya sebagai berikut : Nama, Logo, Tagline, Warna ,Tipografi, Elemen gambar, Dan penerapan identitas. Namun dalam kajian ini berfokus pada meneliti obyek utama pada identitas visual, maka dari itu diambil beberapa elemen yaitu : Logo, Warna, dan Tipografi.

a. Logo

Logo atau tanda gambar (*picture mark*) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambar citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Kusrianto,2009). Dalam sejarahnya logo berasal dari bahasa Yunani yakni *logos* yang memiliki arti harfiah kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi akal budi. Logo adalah penyingkatan dari *logotype*. Logo bisa menggunakan elemen apa saja seperti tulisan, *logogram*, gambar, ilustrasi, dan lain lain.(Rustan,2009:12).

Menurut David E Carter dalam (Kusrianto,2009) pertimbangan-pertimbangan tentang logo, teori ini dilakukan untuk menentukan apakah logo masih bisa dipertahankan, cukup dimodifikasi, atau harus diganti. Dalam mempertimbangkan logo harus melihat beberapa faktor sebagai berikut.

- 1) *Original dan Destinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.
- 2) *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.
- 3) *Simple* atau sederhana, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.
- 4) *Memorable* atau cukup mudah untuk diingat, karena keunikannya, bahkan dengan kurun waktu yang relatif lama.

- 5) *Easily associated with the company*, di mana logo yang baik akan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.
- 6) *Easily adaptable for all graphic media*. Di sini, faktor kemudahan mengaplikasikan (memasang) logo baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat proses pencanangan. Hal itu untuk menghindari kesulitan-kesulitan dalam penerapannya.

a) Tujuan dan Fungsi Logo

Menurut David E. Carter (dikutip oleh Kusrianto, 2007) suatu logo memiliki beberapa tujuan dan fungsi sebagai berikut :

- 1) Sebagai ciri khas dan identitas agar mudah dikenal oleh publik.
- 2) Sebagai penunjuk karakter perusahaan di mata publik.
- 3) Menginformasikan jenis usaha untuk membangun *image*.
- 4) Merefleksikan semangat dan cita-cita perusahaan.
- 5) Menumbuhkan kebanggaan di antara anggota perusahaan.

Sedangkan tujuan dan fungsi dari sebuah logo menurut Surianto Rustan (2009:12). adalah sebagai berikut.

- 1) Identitas diri. Untuk membedakan dengan identitas milik orang lain.
- 2) Tanda kepemilikan. Untuk membedakan miliknya dengan miliknya dengan milik orang lain.

- 3) Tanda jaminan kualitas
- 4) Mencegah peniruan atau pembajakan

b) Jenis - jenis Logo

Logo terdapat berbagai macam jenis dan bentuk apabila dilihat dari unsur visualnya , Menurut John Murphy dan Michael Rowe logo mempunyai beberapa jenis, sebagai berikut.

- 1) Logo berupa nama (*Name only logos*)
- 2) Logo berupa nama dan gambar (*Name/symbol logos*)
- 3) Logo berupa inisial/singkatan nama (*Initial letter logos*)
- 4) Logo berupa nama dengan visual yang khusus (*pictorial name logos*)
- 5) Logo asosiatif (*Associative logos*)
- 6) Logo dalam bentuk kiasan (*Allusive logos*)
- 7) Logo dalam bentuk abstrack (*Abstrack logos*)

b. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Wong, seperti dikutip Nugroho, 2015). Dalam dunia desain grafis warna juga mencakup peranan yang sangat penting karna setiap warna dapat menjadi suatu identitas yang kuat sehingga dapat mempermudah audiens mudah mengingat identitas tersebut serta mempengaruhi psikis para audiens. Seperti yang dijelaskan (Kusrianto,

2009: 46) secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis.

a) Psikologi dalam warna

Molly E. Holzsclag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya “Crerating Color Scheme” membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut.

- 1) Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
- 2) Biru : kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
- 3) Hijau : alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
- 4) Kuning : optimis, harapan, filosofi, ketidak jujur/kecurangan, pengecut, penghianatan.
- 5) Ungu : spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
- 6) Orange : energi, keseimbangan, kehangatan.
- 7) Coklat : Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
- 8) Abu-abu : intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak

9) Putih : kemurnian/suci, bersih, kecermatan, innocent(tanpa dosa), steril, kemaian.

10) Hitam : kekuatan, sensualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

b) Klasifikasi warna

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuarter. Masing-masing memiliki kelompok nama warna (Wucius, seperti dikutip Nugroho,2015:32).

1) Warna Primer

Warna pertama atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain.

2) Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/ pokok/ pertama.

3) Warna Intermediate

Warna perantara, yaitu warna yang di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna.

4) Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua.

5) Warna kuarter

Warna kuartier atau warna keempat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga.

c) Skema atau komposisi warna

Skema atau komposisi warna merupakan paduan beberapa warna yang disusun dan dikombinasikan sedemikian rupa untuk menghasilkan harmonisasi warna tertentu (Swasty,2017:21).

1) Diadik, Triadik, dan Tetradik

Warna ini dirumuskan teori keseimbangan warna yang terdiri dari diadik, triadik, dan tetradik. Skema paling sederhana meliputi dua warna yang berseberangan yang dikenal dengan warna komplementer. Komposisi warna diadik terdiri dari pasangan warna yang saling berseberangan dalam lingkaran warna. Sebagai contoh warna merah – hijau, kuning – ungu, biru – jingga.

Warna triadik ini terdiri dari tiga warna bersebrangan yang membentuk segitiga sama sisi (posisi sudut 60 derajat). Skema warna ini cukup kontras tetapi tidak ekstrem.

Skema warna tetradik terdiri dari empat warna berseberangan yang membentuk segi empat/bujursangkar (posisi sudut 90 derajat). Dengan kata lain, skema tetradik terdiri dari dua pasangan warna yang saling bersebrangan.

2) Analog dan monokromatis

Alternatif skema warna komplementer adalah skema warna analog yang berpusat pada satu warna dominan dan warna-warna tetangganya yang berdekatan dalam sebuah lingkaran warna. Skema warna analog ini sering dijumpai di alam; harmonis dan menyejukkan mata. Kombinasi skema warna analog memberikan harmonisasi dan kedamaian karena kombinasi warna ini selaras dan tidak membosankan.

Skema warna akromatis adalah kombinasi gelap dan terang saja, tidak berwarna (a = tidak, *chromatic* = warna). Kombinasi ini sering disebut grayscale, berkesan klasik namun artistik dan sering dipakai untuk fotografi. Adapun skema warna kromatis merupakan nuansa (*shades*), gradasi (*tint*), dan nada (*tone*) dari satu *hue* warna tertentu. Terkadang kombinasi skema warna monokromatis ini kurang menantang karena kurang kontras, tetapi damai dan nyaman dipandang mata. Penggunaan banyak warna akan terasa menyulitkan dan memiliki risiko yang lebih besar daripada penggunaan sedikit warna. Namun, penggunaan sedikit warna dapat membosankan.

c. Tipografi

Dalam pengaplikasian ilmu “Desain Komunikasi Visual”, Tipografi merupakan salah satu element yang wajib digunakan dalam setiap pembuatan berbagai karya. Dalam logo, unsur tipografi sangat sering

dijumpai dan diperlukan sebagai elemen pendukung keterangan nama perusahaan atau bentuk dari logo itu sendiri berupa *logotype*.

Tipografi adalah seni memilih jenis huruf, dan menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda; menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia; menggabungkan naskah untuk proses *typesetting*, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda (Jefkins, 1997:105).

Ada banyak sekali *typeface* yang tersedia didunia saat ini, tujuan klasifikasi adalah untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan. Juga bisa menjadi acuan atau pembandingan apabila ingin mendesain huruf (Rustan, 2011:45).

Ada berbagai metode yang digunakan sejak dulu untuk mengelompokkan *typeface*. Ada yang berdasarkan ciri fisik : bentuk huruf, ada tidaknya *serif*. Ada yang berdasarkan alat yang digunakan dalam mendesain *typeface* tersebut : pena, kuas, pahat. Ada yang berdasarkan kegunaannya : *display text* dan *text type*.

Andre Lawson memperkenalkan klasifikasi yang dikelompokkan berdasarkan sejarah dan bentuk huruf. Klasifikasi ini cukup simpel dan hingga saat ini menjadi klasifikasi yang paling umum digunakan orang. (Rustan, 2011:45). Ada beberapa klasifikasi huruf adalah sebagai berikut :

- 1) Black Letter / Old English / Fraktur

Desain karakter *Black Letter* berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas / kulit), karakter ditulis berdempet-dempetan, sehingga hasil keseluruhan berkesan gelap, berat dan hitam.

2) Humanist / Venetian

Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan *Roman*/Romawi kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karena gaya *Humanist* mendapatkan julukan *White Letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469, kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan. Disebut *Venetian* karena jenis huruf *Humanist* pertama dibuat di Venesia, Italia.

3) Old Style / Old Face / Garalde

Karakter pada kelompok huruf ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis/tulisan tangan. Gaya *Old Style* mendominasi industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun.

4) Transitional / Reales

Pada abad 17 muncul kelompok *typeface* dengan gaya baru dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip

matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafis / tulisan tangan. Gaya transitional pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean, dinamakan Roman Du Roi atau *typeface* Raja, karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Kelompok ini disebut transitional karena berada diantara *Old Style* dan *Modern*.

5) Modern / Didone

Dinamakan *Modern* karena kemunculan kelompok *typeface* ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*, sehingga diberi nama *Modern*. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.

6) Slab Serif / Egyptian / Square Serif / Mecanes / Antiques

Muncul sekitar abad 19, kelompok bergaya *Slab Serif* awalnya digunakan sebagai *Display Type untuk* menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Disebut juga *Egyptian* karena bentuknya yang berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur mesir kuno.

7) Sans Serif

Jenis huruf berciri *Sans Serif* (yang artinya: tanpa *serif*) mulai bermunculan tahun 1816 sebagai *Display Type* dan sangat tidak populer dimasyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*, yang artinya lucu / Aneh. *Sans Serif* mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk-bentuk baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama,

yaitu pengotakan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Gerakan yang disebut dengan Modern Art Movement ini mulai menghapus dekorasi dan hiasan berlebihan pada desain, yang pada saat itu dianggap menyimbolkan golongan kaya dan penguasa. *Sans Serif* dibagi menjadi tiga kelompok, *Grotesque*, *Geometric Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*.

2. Garis

Secara umum garis terdiri dari unsur-unsur titik yang juga mempunyai peran tersendiri, unsur titik bisa juga mendukung keindahan. Bentuk garis bisa bersifat lurus atau lengkung, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dengan lainnya juga bisa berbeda, misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan dan letak. Masing-masing akan memiliki karakter tersendiri. Sifat garis yang umum dikenal yaitu lurus, lengkung dan bersudut. Dalam penggunaan, mempunyai arah seperti horisontal, vertikal, diagonal atau miring. Garis juga mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang dan pendek, juga saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis yang saling berlawanan. Teori ini berguna untuk mengetahui karakteristik dan kesan garis yang ditimbulkan pada setiap bentuk pada logo.

Menurut Kusmiati, R. Artini Pudjiastuti Sri, Supandar Pamudi (1999) (dikutip oleh Subagja, 2011:14), Teori Desain Komunikasi Visual, membagi jenis – jenis garis serta kesan yang ditimbulkannya, yaitu :

- a. Garis Lurus : Garis lurus digunakan sebagai penunjuk yang disertai kualitas tertentu, misalnya: kekuatan, kebersamaan, aspirasi, stabilisasi dan lain sebagainya.
- b. Garis Vertikal : Garis yang tegak lurus dimana memberi kesan kekuatan yang bergerak keatas, yaitu pada saat mata tergerak untuk melihat dari bawah ke atas memberikan kesan ketinggian yang nyata.
- c. Garis Horizontal : Garis yang terletak mendatar, sejajar dengan cakrawala atau horizon, memberi kesan ketenangan serta membuat mata seolah-olah digerakkan dari arah kiri ke kanan
- d. Garis Diagonal : Diagonal Dimana arah garis bisa miring ke kiri atau ke kanan untuk memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora serta perlawanan. Karena itu garis jenis ini biasa digunakan memberi tekanan atau emphasis.
- e. Garis Lengkung : Merupakan garis lurus yang ditekuk atau dibengkokkan sehingga menyerupai suatu lengkungan, yang mampu menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu kuat, lemah, sensitif, dan ekspresif.

3. Bentuk

Logo pada dasarnya selalu memiliki berbagai macam bentuk-bentuk yang unik dan berkarakter supaya agar audiens dapat membedakan antar instansi, dan bentuk logo mudah untuk masuk kedalam pikiran. Penelitian ini menggunakan teori bentuk digunakan untuk mengetahui bentuk visual pada

logo serta perubahan bentuk mendasar pada objek-objek yang divisualisasikan dan digayakan dalam wujud identitas visual.

Menurut Kusmiati, R. Artini Pudjiastuti Sri, Supandar Pamudi (seperti dikutip Subagja, 2011:15), berdasarkan jenisnya bentuk dasar dapat dibagi tiga yaitu:

- 1) Segitiga. Bentuk ini merupakan lambang dari konsep trinitas, sebuah konsep religius yang berdasarkan pada tiga unsur alam semesta yaitu Tuhan, manusia dan alam. Secara umum bentuk dari segitiga mencerminkan asosiasi kekuatan, agresi, pergerakan, dinamis dan perasaan maskulin. Selain itu segitiga juga bisa melambangkan unsur api, agung, bijaksana, agama, energi dan kekuatan.
- 2) Segi empat. Secara umum bentuk segi empat memiliki asosiasi keteraturan dan keamanan, selain itu bentuk segi empat bisa juga melambangkan tanah dan perasaan maskulin.
- 3) Lingkaran. Bentuk lingkaran memiliki asosiasi menyeluruh atau keseluruhan, keamanan, kesatuan dan ketahanan. Selain itu lingkaran juga bisa melambangkan kehangatan, perasaan wanita, kenyamanan.

a) Perubahan bentuk

Pada sebuah logo biasanya mengalami sebuah perubahan agar bentuk logo dapat sesuai dengan kebutuhan serta menciptakan bentuk yang berbeda dan dapat menggambarkan visi dan misi dari sebuah instansi. Perubahan bentuk memiliki beberapa istilah menurut Kartika (2004:23) adalah sebagai berikut :

- 1) Stilasi : Merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar.
- 2) Distorsi : Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memperkuat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- 3) Transformasi : Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
- 4) Deformasi : Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter melalui mengubah bentuk objek yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

4. Sinkronik dan Diakronik dalam sejarah

a) Sinkronik

Sinkronik berasal dari bahasa Yunani, *syn* (dengan) dan *khronos* (waktu, masa). Atau menurut Kuntowijoyo sinkronik berasal dari bahasa Yunani *synchronus* yang berarti terjadi secara bersamaan. Sedangkan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, sinkronik berarti segala sesuatu yang bersangkutan dengan peristiwa yang terjadi di suatu masa yang terbatas. Galtung menjelaskan pengertian sejarah secara sinkronik adalah mempelajari peristiwa sejarah dengan berbagai aspeknya pada waktu atau kurun waktu yang terbatas sehingga meneliti gejala-gejala secara meluas

dalam ruang tetapi dalam kurun waktu yang terbatas. Dengan melihat seperti ini maka seorang sejarawan melakukan pembahasan tentang keadaan Indonesia pada awal kemerdekaan, maka akan dibahas aspek ekonomi, politik, militer, sosial budaya dan ideologi.

Sedangkan Kuntowijoyo memberikan ciri-ciri konsep berpikir sinkronik :

- 1) Kerangka berpikir sinkronik mengamati kehidupan sosial secara meluas berdimensi ruang.
- 2) Konsep berpikir sinkronik memandang kehidupan masyarakat sebagai sebuah sistem yang terstruktur dan saling berkaitan antara satu unit dengan unit yang lainnya.
- 3) Menguraikan kehidupan masyarakat secara deskriptif dengan menjelaskan bagian demi bagian.
- 4) Menjelaskan struktur dan fungsi dari masing-masing unit dalam kondisi statis.
- 5) Digunakan oleh ilmu-ilmu sosial, seperti geografi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi dan arkeologi.

b) Diakronik / Kronologis

Menurut Kuntowijoyo Diakronis berasal dari bahasa Latin dan Yunani yaitu dia berarti melampaui, bahasa Yunani *chromos* yang berarti waktu. Hal yang sama dengan Kuntowijoyo, Galtung menyatakan bahwa diakronik berasal dari bahasa Yunani yaitu *dia* (melintasi / melewati) dan

khronos yang berarti perjalanan waktu. Maka berpikir diakronik dalam ilmu sejarah menguraikan proses dan urutan kejadian suatu peristiwa sejarah secara kronologis. Ini akan membantu dalam rekonstruksi peristiwa sejarah berdasarkan urutan waktu secara tepat. Dengan pendekatan ini, kita dapat menyaksikan bahwa peristiwa sejarah terus bergerak dari masa kemasa. Disini kita bisa mengamati proses perubahan dari waktu ke waktu. Terlihat disini bahwa peristiwa sejarah tidaklah berdiri sendiri atau biasa kita kenal ada unsur kausalitas (sebab akibat) antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya secara kronologis. Dengan berpikir diakronik kita dapat mengamati perkembangan kehidupan masyarakat pada suatu zaman dengan zaman berikutnya.

Ciri-ciri konsep berpikir diakronik atau kronologis adalah sebagai berikut.

- 1) Konsep berpikir kronologis atau diakronik mempelajari kehidupan sosial secara memanjang berdimensi waktu.
- 2) Konsep berpikir diakronik memandang masyarakat sebagai suatu yang terus bergerak dan memiliki hubungan kausalitas ataupun sebab akibat.
- 3) Menguraikan proses tranformasi (perubahan) yang terus berlangsung dari waktu ke waktu dalam kehidupan masyarakat secara berkesinambungan.
- 4) Menguraikan kehidupan masyarakat secara dinamis.
- 5) Digunakan dalam ilmu sejarah.

c) Sinkronis dan Diakronis Dalam Sejarah

Sejarah dan ilmu-ilmu sosial mempunyai hubungan timbal balik. Sejarah diuntungkan oleh ilmu-ilmu sosial, dan sebaliknya. Dalam sejarah baru, yang lahir berkat ilmu-ilmu sosial, penjelasan sejarah didasarkan atas ilmu-ilmu sosial. Belajar sejarah tidak dapat dilepaskan dari belajar ilmu-ilmu sosial, meskipun sejarah punya cara sendiri menghadapi objeknya. Topik-topik baru terpikirkan berkat ilmu-ilmu sosial. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa sejarah dan ilmu-ilmu sosial berbeda tujuannya. Tujuan sejarah ialah mempelajari hal-hal yang unik, tunggal, ideografis, dan sekali terjadi. Sedangkan ilmu-ilmu sosial tertarik kepada yang umum, ajek, nomotetis dan merupakan pola. Pendekatan sejarah juga berbeda dengan ilmu-ilmu sosial. Sejarah itu diakronis, memanjang dalam waktu, sedangkan ilmu-ilmu sosial itu sinkronis, melebar dalam ruang. Sejarah mementingkan proses, sementara ilmu-ilmu sosial menekankan struktur (Kuntowijoyo, 2013: 83-84).

Pada dasarnya sejarah ialah ilmu diakronis, yang memanjang dalam waktu, tetapi dalam ruang yang sempit. Ketika sejarah bersentuhan dengan ilmu sosial, sejarah menjadi ilmu yang juga sinkronis. Artinya selain memanjang dalam waktu, sejarah juga melebar dalam ruang. Jadi, dengan sumbangan ilmu, sejarah sebagai ilmu diakronis yang juga ilmu sinkronis. Maka lengkaplah sejarah (Kuntowijoyo, 2013: 51) .

Bisa kita ambil contoh dalam sejarah politik. Biasanya sejarah akan merekonstruksikan masa lampau dengan melihat pada perkembangan partai-partai politik. Akan tetapi sekarang sejarah dapat juga berbicara tentang hubungan partai dengan sistem status dan kelas yang diambil dari disiplin ilmu Sosiologi. Selain itu sejarah politik dapat juga menghubungkan perkembangan partai dengan masyarakat desa dan masyarakat kota. Dengan sumbangan ilmu, tema-tema baru yang bersifat sinkronis dapat ditulis. Misalnya tentang kriminalitas, sistem sekolah, dan percukongan. Dalam sejarah kota adalah contoh yang jelas ihwal bagaimana sejarah yang bersifat diakronis telah diperkaya ilmu yang sinkronis (Kuntowijoyo, 2013: 52). Sebenarnya, semua tulisan sejarah yang melibatkan penelitian suatu gejala sejarah dengan jangka yang relatif panjang (aspek diakronis) dan yang melibatkan penelitian aspek ekonomi, masyarakat, atau politik (aspek sinkronis), pastilah memakai juga pendekatan ilmu-ilmu sosial (Kuntowijoyo, 2013: 89).

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam objek dengan interpretasi peneliti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari hasil

statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memusatkan studi pada realitas sebagai produk pikir manusia dengan segala subjektifitas, emosi, dan nilai-nilai (Sutopo,2006:42). Metode dekriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan sebuah prosedur penelitian dengan sajian berupa data, dengan menganalisis data berdasarkan hasil wawancara dan melakukan riset yang kemudian diubah kedalam tulisan yang berupa deskriptif.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu identitas visual yang terdapat di ISI Surakarta. Data berupa logo dari ASKI Surakarta, STSI Surakarta, hingga ISI Surakarta. Penelitian ini mengkaji perubahan bentuk dan makna identitas visual yang terkandung dalam logo ASKI Surakarta yang berkembang hingga menjadi ISI Surakarta. Perubahan berupa bentuk visual dari logo meliputi warna, tipografi, bentuk, serta makna yang terkandung dalam logo diperoleh melalui riset dan hasil wawancara dengan narasumber yang terkait.

3. Sumber Data

Menurut Sutopo (2006:49) Sumber data dapat dikelompokkan jenis dan posisinya, mulai dari yang paling nyata sampai dengan yang paling samar-

samar, dan mulai dari yang paling terlibat sampai dengan yang bersifat sekunder. Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber pada data primer dan data sekunder. Sumber data primer merupakan pencarian data yang diperoleh secara langsung dari pihak atau tangan pertama sehingga data bersifat valid karena diperoleh bukan dari perantara maupun sumber media yang lain. Sumber data sekunder adalah pencarian data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada atau data yang diperoleh bukan dari pihak terkait.

a. Data Primer

1) Dokumentasi Identitas visual ISI Surakarta.

Data primer yang pokok dalam penelitian ini adalah data berupa logo sejak ASKI Surakarta, STSI Surakarta, hingga ISI Surakarta. dimana perubahan bentuk visual, makna, dan faktor-faktor yang melandasinya. Identitas visual tersebut menjadi objek utama yang akan dikaji. Objek yang diperoleh berdasarkan proses observasi secara langsung di ISI Surakarta sebagai pihak pertama yang memiliki data pokok objek penelitian.

b. Data Sekunder

1) Buku, Artikel dan Jurnal Ilmiah

Sumber data yang selanjutnya diperoleh dari beberapa literasi diantaranya buku, Artikel atau Jurnal ilmiah yang membahas tentang

identitas visual, pemaknaan, dan analisis yang berhubungan dengan objek visual. Buku lebih cenderung bersumber kearah teori yang akan digunakan dalam penelitian, sedangkan jurnal dan skripsi sebagai referensi dalam menganalisis data, dan metode penelitian yang digunakan.

2) Situs *Website*

Selain dari beberapa literasi sumber data diperoleh dari situs *website* resmi dari ISI Surakarta, sehingga data dan informasi dibutuhkan yang diambil dari website tersebut bersifat valid dan bersumber pada pihak pertama. Selain itu pengambilan data juga dapat dilakukan website lain guna untuk menunjang data yang diperlukan.

4. Pengumpulan Data

Metode penelitian kualitatif secara umum memiliki dua jenis cara pengumpulan data, Menurut Goetz & Le Compte (1984) dalam Sutopo (2006:66) yaitu metode atau teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan non interaktif. Metode interaktif yaitu metode di mana memungkinkan peneliti dan sumber datanya saling mempengaruhi, sedangkan metode noninteraktif yaitu antara peneliti dan sumber data tidak ada pengaruhnya karena sumber data tidak mengetahui bila sedang diamati.

Metode interaktif dirasa tepat digunakan dalam penelitian ini. Terdapat beberapa teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) merupakan pertemuan dua orang untuk berukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dikontruksikan makna dalam suatu topik. Teknik wawancara merupakan kegiatan bertemu langsung untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dengan mengajukan pertanyaan yang terarah.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan “narasumber atau pihak-pihak” yang berkaitan dengan terbentuknya logo ISI Surakarta. Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui perubahan bentuk, makna dan faktor yang melandasi perubahan pada identitas visual ISI Surakarta.

Penentuan narasumber melalui hasil dari riset berdasarkan peranan serta pengaruh besar dalam setiap perubahan, yaitu para pencipta dan perancang logo, serta pihak yang berperan dan mengetahui tentang visual, makna dan faktor yang melandasi perubahan identitas visual ISI Surakarta. Narasumber dalam proses wawancara ini berperan dalam mengungkap bentuk visual, makna dan faktor perubahan dalam setiap logo.

Pada penelitian ini terdapat beberapa narasumber yang pertama yaitu Drs. Soegeng Toekio M., MagSR beliau merupakan tokoh yang merintis BKSJR (Bengkel Kerja Seni Rupa Tradisi) ASKI Surakarta yang saat ini berkembang menjadi FSRD ISI Surakarta dan sekaligus menjadi

Ketua Jurusan Seni Rupa, selain itu beliau juga pernah menjabat sebagai Pembantu Ketua I pada masa STSI Surakarta pada saat itu, serta aktif menjadi tenaga pengajar atau dosen sejak ASKI sampai ISI hingga memasuki purna tugas pada tahun 2006. Saat ini beliau menjabat sebagai Dekan FSRD di Universitas Sultan Sahid, dan mengajar di ISI Surakarta. Pada penelitian ini beliau menjadi narasumber untuk ASKI Surakarta guna menjelaskan tentang visual, makna, serta perubahan logo menjadi STSI, serta mengenai pemaknaan dalam logo STSI karena beliau merupakan salah satu perancang serta dewan juri sayembara logo pada saat itu.

Sebelum Drs. Soegeng Toekio M., MagSR peneliti sebelumnya telah menghubungi Prof. Dr. Soetarno, DEA. sebagai narasumber untuk logo ASKI Surakarta dan perubahannya, namun beliau tidak berkenan untuk diwawancarai, sebab beliau tidak mengetahui proses perubahan, visual, serta makna dalam logo dan merasa kurang memahami tentang logo, beliau kemudian mengarahkan dan merekomendasikan untuk wawancara saudara Drs. Soegeng Toekio M., MagSR.

Berikutnya Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn. beliau adalah pihak yang mengembangkan dan merancang logo STSI Surakarta, saat ini beliau aktif sebagai tenaga pengajar, pernah menjabat sebagai ketua Prodi Film dan TV, dan menjabat sebagai Senat ISI Surakarta, selain itu beliau menjadi dewan juri sayembara logo ISI Surakarta. Pada penelitian ini beliau sebagai narasumber dalam menjelaskan pergantian visual, makna,

serta pergantian didalam logo ASKI, STSI, serta perubahan dari logo ISI Surakarta.

Selain itu narasumber untuk logo STSI adalah Bapak Ponk Purwanto, beliau merupakan salah satu pemenang dalam sayembara logo STSI, Namun ketika peneliti mendatangi kediaman dan toko beliau di Jalan. Madura 10 Timuran, Solo 57131, beliau dikabarkan telah meninggal hampir 2 Tahun lalu ujar karyawan toko yang bekerja sejak toko masih terdapat di sekitar jalan Slamet riyadi yang mulai pindah pada tahun 2000 pada alamat tersebut.

Narasumber untuk Logo ISI Surakarta yang pertama adalah Nur Rokhim S.Sn.,M.Sn. beliau merupakan seorang Dosen pada prodi Seni Tari, selain itu beliau merangkap menjadi Kepala UPT Audio Visual di ISI Surakarta. Kontribusi beliau dalam penciptaan identitas visual ISI Surakarta mempunyai andil yang cukup besar, beliau yang ikut mengaplikasikan konsep dan mengerjakan gambaran awal logo kedalam bentuk digital.

Narasumber Logo ISI Surakarta selanjutnya Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar., DEA. Beliau merupakan pendidik sejak tahun 1975 sebagai dosen di jurusan Karawitan ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta selama 43 Tahun tepatnya pada tanggal 31 Agustus 2019 beliau purna tugas. Kontribusi beliau dalam penciptaan logo ISI Surakarta merupakan konseptor dan perrancang ide dari logo ISI Surakarta.

Narasumber logo ISI Surakarta sebelum Nur Rokhim S.Sn.,M.Sn. yaitu pencipta logo ISI Surakarta yaitu Drs. I Gusti Nengah Nurata, namun beliau belum bersedia untuk diwawancara dengan alasan tertentu, yang kemudian beliau menuliskan surat dan merekomendasikan peneliti untuk mewawancarai Nur Rokhim S.Sn.,M.Sn. karena beliau juga mengetahui proses pengerjaan serta visual dan makna pada logo ISI Surakarta.

Taufik Murtono, S.Sn, M.Sn. Beliau saat ini merupakan seorang Tenaga Pengajar pada Prodi Desain Komunikasi Visual di ISI Surakarta, tidak hanya itu beliau merupakan perancang logo ISI Surakarta kedua, yang digunakan sampai saat ini. Pada wawancara ini beliau ditanyai perihal perubahan logo, bentuk visual, serta pemaparan arti dan filosofi pada logo ISI Surakarta. Hasil data wawancara yang diperoleh langsung dari narasumber kemudian akan dijabarkan serta dideskripsikan yang akan digunakan sebagai data utama pada penelitian yang kemudian akan ditarik suatu garis besar dalam kesimpulan.

b. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono.2007:100). Observasi dilakukan langsung di lapangan untuk mencari data yang dibutuhkan serta mencari informasi yang valid,

apabila masih diperlukan pengamatan juga dapat dilakukan melalui *website* resmi ISI Surakarta.

c. Dokumentasi

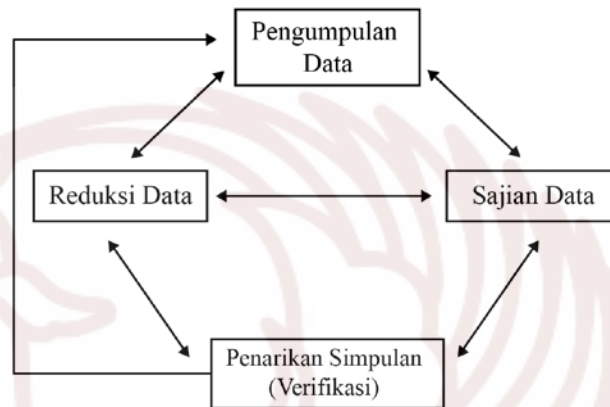
Dokumentasi merupakan Kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan kegiatan yang sedang berlangsung seperti observasi dan wawancara yang diperlukan sebagai data utama dan arsip yang berguna melengkapi data dalam penelitian. Pada penelitian ini data berupa foto, gambar, dan rekaman suara saat proses wawancara.

5. Analisis Data

Analisis data merupakan cara atau langkah pemikiran peneliti untuk mengolah data-data yang berhasil dikumpulkan dan merupakan usaha tindak lanjut menguji kebenaran. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna (Sarwono dan Lubis, 2007 : 110). Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data model Miles & Huberman terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan refleksi. Catatan secara deskriptif yaitu catatan alami tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti, sedangkan catatan secara refleksi yaitu berupa kesan, pendapat, komentar yang nantinya akan dijadikan bahan data berikutnya.

Aktivitas dalam analisis data memiliki beberapa analisis, seperti *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / verification* (Miles dan

Huberman,2007:19). Model interaktif dalam analisis seperti bagan di bawah ini.



Gambar 2 . Komponen-komponen Analisis Data : Model Interaktif

(Sumber : Miles and Huberman,2007:20)

a. Pengumpulan Data

Pada Model analisis yang pertama melakukan pengumpulan data yang berasal dari dokumentasi, observasi, dan hasil dari wawancara yang sesuai dengan pokok pembahasan pada penelitian, data yang dikumpulkan kemudian akan diseleksi pada tahap selanjutnya.

b. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan final dapat ditarik dan diverifikasi (Miles dan Huberman, 2007: 16). Pada

tahap ini reduksi data akan dilakukan selama proses penelitian berlangsung sepanjang penelitian belum diakhiri.

c. Penyajian Data

Sajian data adalah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan simpulan serta memberikan tindakan (Miles dan Huberman, 2007:17). Tahap penyajian data dilakukan penyusunan hasil data yang telah diperoleh. Sajian data dalam penelitian ini berupa gambar, foto, tulisan, hasil wawancara ataupun yang lainnya sebagai penguat data yang diteliti dan pembuatan pengelompokan setiap golongan agar memudahkan proses menganalisis data. Data dalam penelitian ini berupa logo sejak ASKI Surakarta, STSI Surakarta, Hingga ISI Surakarta, selain ini terdapat dokumen berupa buku yang berisi deskripsi tentang makna dan filosofis logo STSI Surakarta.

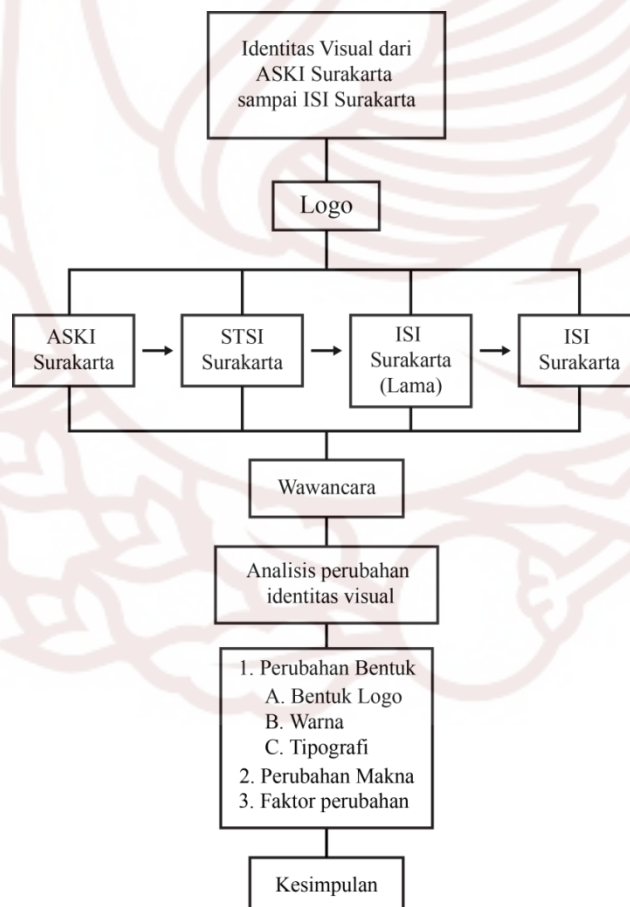
d. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini merupakan proses rangkuman analisis secara keseluruhan yang kemudian akan diverifikasi oleh peneliti. Verifikasi mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pemikiran penganalisis selama ia menulis, suatu tinjauan

ulang pada catatan-catatan lapangan (Miles dan Huberman, 2007:19). Verifikasi tersebut dengan melihat dan membaca kembali hasil analisis yang telah dilakukan, lalu menarik poin-poin yang sesuai untuk dijadikan menjadi kesimpulan.

H. Kerangka Pemikiran

Dalam sebuah penelitian mempunyai sebuah kerangka pemikiran yang berguna untuk mengetahui pola pemikiran dari seorang peneliti, kerangka penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Pemikiran

(Sumber : Firman Ilham A.2019)

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini terdiri dari empat bab yang penjabarannya adalah sebagai berikut :

BAB I memuat tentang pendahuluan yang didalamnya berupa Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, dan Metodologi Penelitian. Pada BAB I ini mencakup berupa ide pokok permasalahan, penelitian terdahulu yang pernah dilakukan yang dapat digunakan sebagai acuan, dan teori serta metodologi apa yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

BAB II berisikan mengenai paparan obyek penelitian. Pada BAB II ini menjelaskan tentang gambaran umum obyek penelitian yaitu ISI Surakarta berupa sejarah, profil instansi, visi dan misi, dan sebagainya.

BAB III didalamnya memuat tentang uraian hasil penelitian beserta pembahasannya. Memuat uraian tentang analisis data yang diperoleh dari hasil observasi yang kemudian data diinterpretasikan serta dijabarkan menggunakan teori visual, hasil penelitian berupa deskripsi unsur visual yang terdapat dalam identitas visual sejak ASKI Surakarta Hingga ISI Surakarta.

BAB IV Penutup berupa kesimpulan dan saran. Semua paparan dalam penelitian kemudian disimpulkan menjadi sebuah uraian padat dan singkat dari hasil penelitian. Lalu saran peneliti mengenai pengalaman yang dialami penulis ketika melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA berisi tentang daftar acuan buku, skripsi, jurnal, dan dokumen lainnya yang digunakan dalam penelitian dan karya tulis.

LAMPIRAN berisi tentang dokumen data atau foto yang didapat selama melakukan penelitian.



BAB II

PAPARAN OBJEK PENELITIAN

A. Profil ISI Surakarta

1. Konteks Historis ISI Surakarta

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta adalah salah satu perguruan tinggi seni negeri di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas RI). ISI Surakarta pada mulanya adalah sebuah perguruan tinggi setingkat akademi dengan nama Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta, yang didirikan sebagai salah satu wadah untuk merintis perkembangan seni tradisional.

Lembaga pendidikan tinggi seni tradisional dapat hidup subur jika didirikan di tengah-tengah lingkungan yang mendukungnya, yang secara wajar dapat memberikan umpan balik. Pertumbuhan dan laju pengembangan seni itu sendiri hanya dapat terwujud dengan adanya inovator/tenaga kreatif seperti pendidik, seniman, kritikus, dan penghayat seni yang memiliki kemampuan serta sikap terbuka.

Melihat sumber serta potensi seni tradisional yang ada, Surakarta sebagai kota budaya cukup memenuhi syarat menjadi tempat untuk berdirinya suatu lembaga pendidikan tinggi seni tradisional. Sejarah telah memberikan kenyataan, bahwa Surakarta memiliki kedudukan yang kuat serta wilayah pendukung budaya yang cukup luas.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, sekelompok seniman muda dengan mendapat dukungan serta restu dari para ahli budaya serta empu, melalui lembaga-lembaga resmi di pusat dan daerah, berupaya agar di Surakarta didirikan lembaga pendidikan tinggi kesenian. Dari hasil upaya itu, maka terbitlah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 068/1964 tertanggal 15 Juli 1964, yang membuka Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) di Surakarta di bawah naungan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dasar dan Kebudayaan.

Selanjutnya pada tanggal 19 Mei tahun 1973 terbit Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 039/O/1973 tentang Pedoman Mengenai Status, Kurikulum, Staf Pengajar, dan Perlengkapan Material di Akademi Seni Karawitan Indonesia di Surakarta, di antaranya berisi:

- a. ASKI mempunyai dua jurusan, yaitu: Jurusan Umum di Surakarta, yang selanjutnya berkembang menjadi ASKI Surakarta, dan Jurusan Minangkabau di Padangpanjang. selanjutnya berkembang menjadi ASKI Padangpanjang yang sekarang ISI Padangpanjang.
- b. Lulusan ASKI berhak mempergunakan sebutan Sarjana Muda Karawitan, bagi mereka yang lulus ujian negara Sarjana Muda ASKI; Seniman Karawitan (S.Kar), bagi mereka yang lulus ujian negara tingkat Seniman ASKI (dinilai setingkat Ijazah Sarjana).

Berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 160/M/1974 dan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 02/O/1975, pada tanggal 20 Maret 1976 dilaksanakan pemindahan pengelolaan ASKI Surakarta dari Direktorat Jenderal Kebudayaan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pada saat berdiri, ASKI Surakarta menggunakan fasilitas milik Konservatori Karawitan Indonesia (sekarang SMKI/SMK Negeri 8) Surakarta. Sejak tahun 1972 Proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT) di Surakarta yang menempati bangunan milik Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat memberikan tempat untuk kegiatan ASKI Surakarta berupa bangunan Pagelaran, Sitihiinggil, dan Sasonomulyo Keraton Surakarta. Mulai tahun 1985 kegiatan akademik dan administrasi STSI Surakarta menempati kampus baru di Kentingan, kec. Jebres, kota Surakarta.

Perubahan peningkatan status Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta ditandai dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0446/O/1988 tanggal 12 September 1988 tentang Peningkatan Status ASKI Surakarta menjadi STSI Surakarta.

Pada tahun 2006 Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta berubah status menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, ditandai dengan terbitnya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2006

tanggal 20 Juli 2006, dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional Prof. Dr. Bambang Sudibyo pada tanggal 11 September 2006 di pendopo ISI Surakarta.

Bertitik tolak dari sejarah singkat ISI Surakarta, maka Upacara Dies Natalis ISI Surakarta ditetapkan jatuh setiap tanggal 15 Juli, bertepatan dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 068/1964 tertanggal 15 Juli 1964 tentang Pembukaan Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta sebagai cikal bakal ISI Surakarta.

Organisasi dan Tata Kerja (OTK) ISI Surakarta telah mendapat pengesahan Menteri Pendidikan Nasional dengan terbitnya Peraturan Mendiknas Nomor 45 Tahun 2007 tanggal 5 Desember 2007.

ISI Surakarta saat ini memiliki dua Fakultas, yaitu Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain. Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) terdiri dari lima Jurusan/Program Studi yaitu, Seni Karawitan, Etnomusikologi, Seni Pedalangan, Seni Tari dan Seni Teater.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) terdiri dari empat Jurusan/Program Studi: Kriya Seni, Televisi dan Film, Seni Rupa Murni, Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Seni Fotografi, Seni Kriya, Keris dan Senjata Tajam, Batik dan Fashion..

ISI Surakarta memiliki dua kampus, yaitu Kampus Lama di Ketingan untuk Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), dan Kampus Baru di Mojosongo untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) serta untuk

pengembangan Fakultas Seni Media Rekam (FSRM) dan Program Pascasarjana (PPs). Dalam pengembangan program studi baru, per 23 Nopember 2010 ISI Surakarta diberikan izin membuka Program Studi S1 Seni Teater, dan per 27 Desember 2010 juga memperoleh izin membuka Program Studi Doktorat (S3) Penciptaan dan Pengkajian dari DIKTI.

Pada tanggal 8 September 2017 ISI Surakarta meluncurkan Logo, Himne, dan Mars yang baru di Teater Besar, ISI Surakarta. Perubahan tersebut berawal dari tempat ISI bernaung yang semula di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berubah ke Kemenristekdikti dengan hal tersebut berubahlah pula statuta ISI Surakarta. Melalui Permenristekdikti No. 29 Tahun 2017 tertanggal 13 april 2017 maka Logo, Himne, dan Mars diresmikan dikutip dalam web isi-ska.ac.id.

2. Visi, Misi, dan Tujuan ISI Surakarta

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta sebagai pengembang pendidikan tinggi dibidang kesenian selalu memiliki visi, misi dan tujuan yang selalu ingin dicapai, diantaranya sebagai berikut :

- a. Visi : Visi ISI Surakarta, yaitu menjadi perguruan tinggi seni berbasis kearifan budaya nusantara yang berkelas dunia dalam sistem tata kelola yang akuntabel dan transparan.
- b. Misi : Misi ISI Surakarta, yaitu melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka

pelestarian dan pengembangan seni dan ilmu seni berbasis budaya nusantara yang unggul dan bermanfaat bagi masyarakat.

c. Tujuan

- 1) Menyiapkan Mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang mempunyai kemampuan akademik dan/atau profesional di bidang seni agar dapat berperan dalam melestarikan, mengembangkan, menerapkan dan/atau memperkaya khazanah seni dan ilmu seni serta budaya nusantara sebagai akar budaya bangsa.
- 2) Memajukan seni dan ilmu seni untuk menunjang tumbuh kembangnya seni dan budaya nusantara sebagai akar budaya bangsa melalui kegiatan penelitian, pengkajian, aktivitas seni yang kreatif dan inovatif, publikasi karya ilmiah dan karya seni demi kejayaan bangsa.
- 3) Mengembangkan dan menyebarluaskan seni dan ilmu seni serta budaya nusantara untuk meningkatkan ketahanan budaya bangsa.
- 4) Meningkatkan kualitas tata kelola yang baik (*good governance*), sehingga mampu mengantisipasi perubahan.
- 5) Meningkatkan jaringan kerjasama yang produktif dan berkelanjutan dengan lembaga pemerintah dan swasta di tingkat daerah, nasional, dan internasional.

3. Perubahan Logo ISI Surakarta

Logo dalam pengaplikasiannya adalah sebagai penanda pada setiap barang, maupun sebuah badan usaha yang berguna untuk membedakan antar satu dengan yang lain dan mempermudah dalam proses menangkap objek kedalam pikiran. Dalam sejarahnya logo berasal dari bahasa Yunani yakni *logos* yang memiliki arti harfiah kata, pikiran, akal budi. Logo dapat berupa tulisan, gambar, ilustrasi, sebagai simbol pada identitas visual (Swasty,2016). ISI Surakarta sampai saat ini sudah mengalami pergantian status sejak dari ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta sebanyak empat kali. Berikut adalah beberapa yang pernah digunakan :

Tabel 1 : Pergantian Logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta)

	<p>Logo ASKI SURAKARTA yang digunakan sebagai identitas sejak 15 Juli 1964 hingga pada 12 September 1988 status ASKI berubah Menjadi STSI Surakarta.</p>
---	--

	<p>Pergantian status ASKI Surakarta menjadi STSI Surakarta mengharuskan terciptanya logo baru pada tahun 1988.</p>
	<p>Pada tahun 11 September 2006 Status STSI Surakarta berganti menjadi ISI Surakarta sehingga logo yang bertahan dari tahun 1988 berganti.</p>
	<p>8 September 2017 ISI Surakarta meluncurkan logo ISI Surakarta baru menggantikan logo yang lama, digunakan hingga sekarang.</p>

BAB III

ANALISIS PERUBAHAN BENTUK DAN MAKNA IDENTITAS VISUAL INSITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

A. Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta

1. Identitas visual ASKI Surakarta

a. Bentuk dan makna logo ASKI Surakarta

Logo merupakan atribut paling utama yang terlihat secara fisik, seperti layaknya wajah pada manusia. Melalui logo, tergambar semua atribut non fisik lainnya sebagai jiwa dari entitas tersebut, yaitu : visi dan misinya, *corporate value*, *corporate culture*, dan seluruh kepribadiaannya. (Rustan.2009:66).

Bentuk visual pada setiap logo selalu melekat dengan keunikan dan kekhasan, dengan hal tersebut dapat menjadikan logo sebuah pembeda dengan lembaga atau institut sejenis, pada logo ASKI Surakarta memiliki visual yang menarik, berkarakter, dan mempunyai bentuk yang sangat khas. Pencipta logo ASKI Surakarta sampai saat ini belum diketahui siapa perancangnya dan tidak ada arsip atau dokumen yang menjelaskan hal tersebut dengan minimnya keterbatasan media pada saat itu, Menurut Soegeng Toekio logo tersebut sampai saat ini tidak diketahui seorang yang menciptakannya, berikut pernyataannya :

“ itu udah sepuh itu, itu dari kasepuhan, ngga tau yang bikin siapa...”
(Wawancara 27 Oktober 2019)

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa logo tersebut sudah sangat lama sejak berdirinya ASKI Surakarta dan diyakini pencipta atau perancang logo berasal dari kasepuhan tetapi sampai sekarang belum diketahui pencipta dari logo ASKI Surakarta. berikut Logo yang digunakan ASKI Surakarta.



Gambar 3 . Logo ASKI Surakarta

(Sumber: ISI Surakarta.2019)

objek utama mengadaptasi dari karakter pewayangan yaitu Cucak Rawun, seperti yang dijelaskan oleh Soegeng Toekio dalam wawancara, beliau menjelaskan :

“ Karna itukan sumber awalnya berangkat dari ilmu atau pengetahuan tentang pewayangan, jadi dipewayangan itu ada tokoh yang namanya Cucak Rawun, itu merupakan sosok yang setara dengan... Jatayu, tapi dia lebih sakti dan dia lebih *concern* pada dunia kesenian, kepada roso,

inner life, Attitude, roso itu diterjemahkan dalam setiap sosok...”
(Wawancara 23 Oktober 2019)

Pernyataan tentang seorang tokoh Cucak Rawun juga dijabarkan pada sesi wawancara yang kedua di kediaman Soegeng Toekio, beliau menjabarkan bahwa :

“ Konsepnya berasal dari filosofi kesenian bahwa Cucak Rawun itu sebuah sosok tokoh yang *menguri-uri* atau mempertahankan nilai-nilai seni, kenapa dipertahankan, karena itu menyangkut soal *roso* soal *inner life*, jadi *roso wong jowo kui ya neng kesenian kui*, makanya disini simbolnya kan rebab, rebab itu sebagai simbolisasi dari karawitan, dulu yang pertama dibuka kan karawitan... dia itu sebagai pelindung, pengayom, tapi dia jelas semacam, dewanya kesenian seperti itu *neng* menurut versi *Jowo...* iya berbulu... Cucak Rawun kan nama burung itu, burung yang cerdas, yang ngga mau diem, dan kalau terbang itu ya tinggi... ini matanya ini kalau didalam keilmuan itu yang disebut prediksi dan analisis, matanya kalau melihat sesuatu itu tajam, kalau rebab itu simbol pertunjukan, simbole Karawitan... ” (Wawancara 27 Oktober 2019)

Senada dengan pernyataan itu, menurut Achmad Sjafi'i beliau melihat tokoh rekaan yang bentuk dari karakter itu bernama Cucak Rawun, berikut pernyataan beliau :

“ dihadapan saya ada seorang tokoh rekaan, tapi mereka mengatakan kalau melihat bentuknya itu adalah cucak rawun, oleh karena itu coba nanti anda telusur cucak rawun itu siapa, dalam konteks ketokohnya dia sebagai apa, tapi pasti dia membawa rebab Jawa, memainkannya dan ada kain selendang yang kemudian berisi jadi dia mengibarkan panji-panji ASKI Surakarta, tapi saya pikir semua yang terkait dengan jumlah bulu dan sebagainya itu pasti terkait dengan simbol-simbol tertentu ini juga”

Menurut Soegeng Toekio dan Achmad Sjafi'i identitas visual ASKI Surakarta mengambil referensi pada sebuah karakter pewayangan yang bernama Kapi Cucak Rawun, seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4 . Kapi Cucakrawun

(Sumber : Pitoyo.com.2013).

Dalam cerita pewayangannya merupakan salah satu bala tentara Pancawati, dibawah pimpinan Ramawijaya, kutipan ceritanya adalah sebagai berikut :

“Rama menyaksikan, betapa gembiranya kera-kera ini bekerja. Tak kelihatan mereka lelah, mereka malah menyanyi dan bersuka-suka. Anila yang jenaka tiba-tiba melesat dari puncak gunung, sambil mengangkat batu yang luarbiasa besarnya. Diceburkannya batu itu kedalam samudra, lalu ia membalik kearah rekan-rekannya, dan menyanyikan lagu gembira. Rama tertawa mendengar nyanyian mereka. Kembali ia menyaksikan kera-kera yang menggugah semangatnya, naik gunung, turun gunung, pulang-pergi ke pantai, hilir mudik dan demikian gaduh tingkah dan suara kera-kera itu. Telah berhari-hari mereka bekerja. Saling tolong-menolong, berjaga mereka diperhentiannya masing-masing, lalu silih berganti mengambil dan memberikan batu-batuan. Barisan kera ini memanjang berliuk-liuk dari puncak gunung ke tepi pantai, bagaikan rangkaian pusparaga mereka bila senja datang menjamahnya. Tambak masih jauh dari Alengka. Tapi kera-kera ini tak berputus asa. Malah terdengar ledek ketawanya, menyaksikan Cucak Rawun, kera yang menyerupai burung terbang terhuyung-huyung. Cucak Rawun tak terlalu kuat, tapi ia nekad, sebatang pohon besar dipatuk dengan paruhnya, Cucak Rawun pun menyanyi gembira. (Sindhunata.2015:323)

Karakter Kapi Cucak Rawun sesosok burung yang cerdas, dalam pewayangan karakter ini berbentuk perpaduan antara burung yang berbadan kera dan mempunyai sayap yang besar, dan selalu bergerak serta mempunyai kekuatan terbang yang tinggi, mempunyai pandangan yang tajam yang mengartikan tajam dalam menganalisa. Dikatakan mempunyai kekuatan yang setara dengan karakter Jatayu tapi dia lebih berfokus mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai kesenian, karena seni merupakan sesuatu yang berkaitan dengan rasa, dan ekspresi. Tidak hanya itu figur Kapi Cucak Rawun dapat dikatakan sebagai Dewa Kesenian dalam versi Jawa yang melindungi, serta mengayomi. Karakter tersebut digambarkan dengan figur yang bersemangat, pantang menyerah, memiliki sikap saling membantu, gotong royong, bergembira, dan menyukai kesenian.

Figur ini yang bermakna sama dengan deskripsi sebelumnya yaitu dinamisasi atau sebuah pergerakan dilambangkan melalui sesosok burung yang berbadan kera, memiliki sayap yang besar dengan harapan ASKI Surakarta akan selalu mengudara dan meraih puncak tertinggi. menganalisa dengan tajam dan baik, melestarikan, menjaga, serta mengembangkan kesenian tradisional, keimuan, pantang menyerah, membantu, melindungi dan memiliki perilaku gotong royong antar sesama manusia.

Pada logo ASKI Surakarta figur Kapi Cucak Rawun divisualisasikan dengan membawa alat musik tradisional yang biasa disebut dengan rebab seperti pada gambar berikut.



Gambar 5 . Rebab Kapi Cucak Rawun

(Sumber : tjokrosuharto.com.2019)

Rebab merupakan alat musik yang pada umumnya sering digunakan dalam seni pertunjukan dalam pagelaran musik Karawitan, dan Pertunjukan Wayang yang fungsi dari rebab tersebut ialah untuk menghias gending, karena bunyi yang dapat memainkan dan menyelaraskan cangkuk nada dengan menginterpretasikan irama Gamelan, Sinden maupun Wiraswara. Alat musik ini dimainkannya dengan cara digesek layaknya biola namun berbeda dimainkan dengan posisi alat musik berdiri. Alat musik ini berbahan dasar kayu yang kemudian dipadukan dengan kulit, kain beludru, senar perunggu, dan bulu ekor kuda. Alat musik rebab dalam logo melambangkan jurusan utama pada saat ASKI Surakarta didirikan yaitu Seni Karawitan atau Seni Pertunjukan, karena bunyi dari rebab menjadi unsur yang sangat penting

dalam pertunjukan karena dapat memainkan dan menyelaraskan cangkok nada dengan menginterpretasikan irama Gamelan, Wiraswara dan Sinden.

Selain itu pada figur Kapi Cucak Rawun terdapat objek yang melekat pada bagian kaki, object tersebut seperti bentuk dari sampur atau kain selendang seperti berikut.



Gambar 6 . Sampur Penari

(Sumber : myimage.id.2019)

Sampur atau kain selendang merupakan suatu atribut yang digunakan dalam pertunjukan seperti halnya menari, sampur yang terdapat pada figur utama Kapi Cucak Rawun merupakan perlambangan dari lembaga ASKI Surakarta yang saat itu berfokus dalam pengembangan dan pengkajian seni pertunjukan, pada kain selendang terdapat nama ASKI Surakarta sebagai identitas serta tanda pengenal dari lembaga.

Unsur visual pada logo ASKI Surakarta menggunakan objek utama mengadaptasi dari pewayangan yang bernama Kapi Cucak Rawun, sesosok burung yang memiliki badan kera, serta pandangan mata yang tajam, dan mempunyai sayap yang kuat untuk terbang menerjang lawan. Sosok ini digambarkan membawa salah satu alat musik ikonik yang biasanya terdapat

dalam pertunjukan karawitan yaitu rebab jawa, dan terdapat selendang pada bagian bawah yang bertuliskan “AKADEMI SENI KARAWITAN INDONESIA”. Unsur-unsur visual tersebut melambangkan harapan dan gagasan dari lembaga seperti kekuatan, saling membantu, gotong royong, tajam dalam menganalisa, serta yang paling utama melestarikan, menjaga dan mengembangkan kesenian tradisional Indonesia yaitu Seni Karawitan.

b. Warna pada logo ASKI Surakarta

Warna pada logo menggunakan warna hitam, dikarenakan pada masa dahulu belum ada digitalisasi seperti sekarang, pada logo tersebut masih menggunakan gambaran tangan, seperti yang disampaikan Soegeng Toekio berikut :

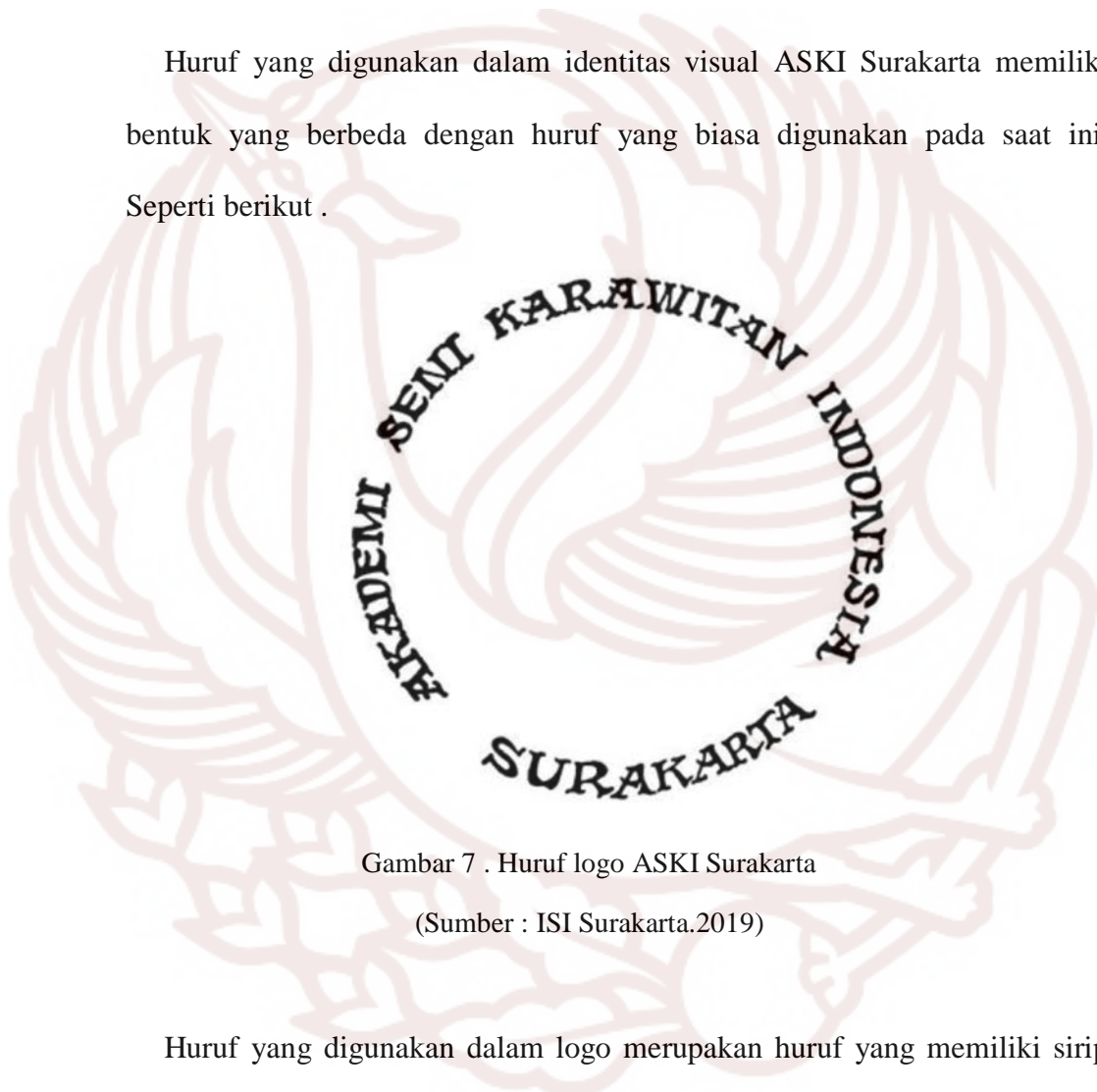
“ itu masih gambar tangan loh itu, pakai kalam bukan kuas, iya jadi garisnya itu garis yang bener-bener jowo gitu... makanya warna-warna tone begini kan ini dibikin stempel kan bisa, karena ini tidak menginduk pada sistem atau metode logo, jadi mudah diaplikasikan ke media apa saja, biar lebih eksklusif penampilannya jowo gitu lo... warna hitam itu warna yang misterius, magis, tanda tanya... jadi hitam itu memberi kesan sesuatu yang ada daya kekuatan didalamnya, kekuatan itu apa yaitu kompetensi dosen, kompetensi pegawai pemerintah, mahasiswa, kompetensi waktu dia bermasyarakat dan seterusnya (Wawancara 23 Oktober 2019)

Menurut Soegeng Toekio, pada logo ASKI Surakarta dalam proses pembuatannya masih menggunakan tehnik menggambar tangan dengan menggunakan alat yang dikatakan beliau berupa kalam, penggunaan warna hitam memberikan tampilan yang eksklusif, berguna untuk memudahkan dalam proses pengaplikasian logo dan mengadaptasinya pada berbagai media. Warna hitam pada logo memberikan kesan kekuatan didalamnya, misterius

serta magis. Kesan tersebut ditampilkan sebagai simbolisasi dari kekuatan atau kompetensi pada pengejar, mahasiswa, lembaga, dan sebagainya.

c. Penggunaan huruf logo STSI Surakarta

Huruf yang digunakan dalam identitas visual ASKI Surakarta memiliki bentuk yang berbeda dengan huruf yang biasa digunakan pada saat ini. Seperti berikut .



Gambar 7 . Huruf logo ASKI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Huruf yang digunakan dalam logo merupakan huruf yang memiliki sirip atau *serif*. dalam klasifikasi, huruf ini dapat dikategorikan ke dalam karakter *Black letter*, karena desain karakter *Black letter* menurut Alexander Lawson dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya pada abad pertengahan. Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal tipis yang kuat, karakter ditulis

berdempet-dempetan, sehingga hasil secara keseluruhan berkesan gelap, berat dan hitam, yang pada akhirnya dinamai dengan *Black Letter*. (Rustan.2011:46).



Gambar 8 . Contoh Huruf *Black letter*

(Sumber : Pinterest.com.2019)

Sama dengan hal tersebut, menurut Soegeng Toekio penciptaan huruf dalam logo ASKI Surakarta juga bertolak pada kemahiran tangan, berikut pernyataanya :

“dijaman dulu kan belum ada (patokan-patokan dalam huruf), nggak ada jadi selalu bertolak dari kemahiran tangan”

Menurut pernyataan dari Soegeng Toekio pembuatan huruf pada saat itu masih bertolak ukur dan mengandalkan kemahiran tangan dari perancang atau seniman pembuat logo, dan menurutnya masih belum banyak tentang aturan-aturan yang membahas perihal huruf.

Penggunaan huruf pada logo ASKI Surakarta berjenis *serif* secara bentuk, visual, dan teknik pembuatannya dapat dikategorikan dalam bentuk karakter *Black letter*, karena memiliki bentuk huruf yang pada proporsionalnya tidak tetap, serta jarak antara huruf satu dan lainnya sangat berdekatan, selain itu

bentuk dari huruf sangat mirip dengan huruf *Black letter* yang kebanyakan digunakan pada abad pertengahan.

2. Faktor yang melandasi perubahan logo ASKI Surakarta

Perubahan identitas visual merupakan sesuatu hal yang sangat perlu untuk dipertimbangkan, karena sebuah identitas merupakan wajah atau penanda dalam suatu lembaga atau institusi, karena perubahan bagi sebagian orang bisa jadi seperti memulai ulang apa yang sudah ada dan memperbarui ingatan, serta pengalaman yang sudah mereka tanam didalam pikiran.

Perubahan ASKI Surakarta mengalami perubahan yang dimulai pada tanggal 12 September 1988 menjadi STSI Surakarta, terjadinya perubahan itu dikarenakan perubahan serta peningkatan status dari Akademi menjadi Sekolah tinggi ditandai dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0446/O/1988. Sebelum terbentuknya STSI Surakarta, ASKI dahulunya mendirikan BKSR (Bengkel Kerja Seni Rupa Tradisi) yang awal mula dibentuk guna mendirikan atau menciptakan Prodi Seni Rupa sebagai syarat untuk mengajukan status menjadi Sekolah Tinggi. Pernyataan tersebut dijelaskan Achmad Sjafi'i (62 tahun) dalam wawancara pada tanggal 22 November 2019, dahulu beliau ikut berkontribusi dalam mendirikan BKSR yaitu cikal bakal dari Prodi Seni Rupa, yang pada akhirnya berkembang menjadi Fakultas Seni Rupa dan Desain, beliau mengatakan :

“ Saya diangkat tahun 85 lalu diminta Pak Soegeng membantu BKSR. Waktu itu BKSR lumayan punya pamor, jadi walaupun bengkel kerja

tapi ada begitu banyak tanda kutip siswa karena belum ada status mahasiswa kan. Belajar disana membuat topeng tradisi, membuat batik, membuat keris, membuat ukir-ukiran ada keramik, bidangnya begitu banyak sampai akhirnya nanti mereka merujuk ke Kriya, tapi tercatat kami punya siswa yang pada akhirnya lumayan terkenal di dunia tradisi... saya mulai tahu ya ketika setelah itu tahun 87 berubah menjadi Sekolah Tinggi kita kembangkan BKS, lalu kita kembangkan Bengkel Kerja Seni Rupa yang ada itu kemudian dibuka dua prodi, karena orientasi sejak awal memang kami ingin mengembangkan ke Kriyaan dan satu lagi agar menjadi satu kesatuan yang utuh dari Seni Pertunjukan kemudian kami membuka pertama Tata Rupa Panggung, tapi beberapa kali berubah nama jadi Tata Pentas... terakhir Tata Rupa Pentas (TRP), dua inilah yang kemudian menjadi bibit awal sampai akhirnya ASKI kemudian mencoba mengusulkan pengembangan status... kalau Akademi mereka kan hanya punya prodi-prodi yang katakanlah satu jurusan begitu kan, sampai akhirnya bisa dikembangkan menjadi tiga jurusan ditambah dengan Seni Rupa lalu mengusulkan status menjadi Sekolah Tinggi Indonesia, karena proyek yang sudah dilakukan sejak tahun 83 proyek Institut Kesenian Indonesia, mengembangkan seluruh perguruan tinggi yang masih berstatus Akademi maupun Sekolah Tinggi agar menjadi Institut, boleh menggabungkan boleh menambahkan prodi-prodi baru... Nah Saat kemudian turun surat persetujuan bahwa ASKI secara resmi dikembangkan menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia di Surakarta disingkat STSI Surakarta kemudian ada gagasan membuat logo baru..." (Wawancara tanggal 22 November)

Menurut Achmad Sjafi'i sebelum STSI terbentuk awal mulanya ASKI Surakarta mendirikan BKS sebagai upaya penciptaan Prodi Seni Rupa, pada saat itu tercatat sudah memiliki banyak siswa dan materi yang disampaikan sangat beragam serta lebih cenderung merujuk pada Kriya Seni, pada BKS dulu mempunyai dua jurusan yaitu Tata Rupa Pentas (TRP) dan Kriya Seni, kedua jurusan tersebut digunakan sebagai syarat dalam pengembangan status, yang pada akhirnya akan digabung menjadi prodi Seni Rupa, setelah surat persetujuan diterima akhirnya ASKI secara resmi berkembang menjadi STSI Surakarta, yang setelah itu muncul gagasan untuk membuat logo yang baru.

Perubahan Status STSI pada saat dirasa sangat signifikan dan sangat jelas terlihat mulai dari nama lembaga, dan bertambahnya jurusan yang dahulunya hanya Seni Pertunjukan kemudian bertambah jurusan Seni Rupa, hingga akhirnya berimbas munculnya gagasan untuk membuat atau merubah logo, hal ini juga disebutkan dalam wawancara dengan Pendiri BKS, yaitu Soegeng Toekio sebagai berikut :

“ karena perubahan status ya kalau bisa dirubah logonya atau simbolnya *ngono*, dengan catatan masih merujuk pada landasan yang awal... itu kan punya visi, visinya apa *nguri-uri* budaya etnik supaya lestari gitu ya nah konsep itu dipertahankan... ya itu karena pertama... tuntutan jaman dimana logo Universitas atau Insitusi itu harus mengacu pada format yang ditentukan Dikti... karena semua itu kan, yang namanya *dynamic*, dinamikanya sebuah desain atau perancangan itukan tidak harus statis, boleh berubah tapi prinsipnya tetap...

Pernyataan Soegeng Toekio menjelaskan bahwa perubahan status akademik ASKI Surakarta juga mempengaruhi untuk bergantinya identitas visual dengan berlandaskan serta merujuk pada visi dan misi ASKI surakarta yang salah satu visinya yang dijelaskan yaitu melestarikan dan menjaga kebudayaan tradisional dan etnis agar tetap lestari. Selain itu, faktor lain yang melandasi yaitu relevansitas logo, karena gaya desain pada setiap jaman selalu berkembang dan tidak statis yang menurut Soegeng sebuah desain atau perancangan dapat berubah, tetapi menggunakan prinsip desain yang tetap. Point itulah yang kemudian dijadikan rujukan dalam merancang identitas visual STSI Surakarta.

Pernyataan dari Soegeng Toekio yang sebelumnya hampir sama dengan pernyataan yang dijabarkan Achmad Sjafi'i, beliau menjelaskan bahwa penciptaan logo juga harus merujuk dan berlandaskan pada visi yang ingin dicapai, beliau mengatakan :

“ ya kesepakatannya dulu mereka begitu, kalau saya sendiri sebetulnya lebih suka gagahnya Rawun, tapi orang-orang pertunjukan sendiri berfikir bahwa kita bakal punya saudara baru dari Seni Rupa, Saudara baru dari Seni Rupa ini kalau menurut mereka pasti punya, katakanlah ambisi kalau kasar banget ya punya visi punya segala macam yang harus diwakili di logo Institusi, mereka kemudian membuat logo baru...”
(Wawancara tanggal 22 November)

Menurut Achmad Sjafi'i dalam perubahan logo terjadi karena sudah ada kesepakatan bersama antara petinggi lembaga untuk merubah logo dengan pertimbangan ASKI Surakarta pada saat itu dahulu hanya ada Seni Pertunjukan akan bertambahnya Prodi baru yang basicnya berbeda dengan pertunjukan yaitu Prodi Seni Rupa, hadirnya Seni Rupa tersebut secara tidak langsung memiliki harapan serta visi yang ingin dicapai, maka dari itu logo yang baru untuk STSI diharapkan mampu untuk mewakili serta merepresentasikan harapan serta visi dan misi antara Seni Pertunjukan dan Seni Rupa.

Dari pernyataan kedua narasumber bergantinya status akademik ASKI Surakarta menjadi STSI Surakarta dapat berefek juga pada perubahan identitas visual yang sebelumnya sudah dipertimbangkan dan disepakati bersama, bahwa diharapkan logo STSI nantinya dapat merepresentasikan keberadaan prodi yang tidak hanya dari seni pertunjukan tetapi juga mewakili eksistensi

Seni Rupa yang baru dirintis oleh lembaga, karena didalam sebuah simbol pada logo memiliki harapan yang disederhanakan dan direpresentasikan melalui sebuah bentuk, pada proses perancangannya melalui proses riset untuk menemukan sebuah bentuk atau simbol yang berbeda dan mempunyai karakter sehingga dapat mewakili visi, nilai-nilai pada sebuah lembaga, dan juga budaya pada sebuah lembaga. Selain itu, faktor lain yang melandasi yaitu relevansitas pada sebuah logo, karena gaya desain pada setiap jaman selalu berkembang, berubah dan tidak statis yang menurut Soegeng sebuah desain atau gaya visual dapat berubah, tetapi menggunakan prinsip-prinsip desain yang tetap dan tepat.

B. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta

1. Proses Penciptaan Logo STSI Surakarta

Proses perancangan pada suatu desain pada dasarnya selalu melewati beberapa tahapan, yang setiap individu maupun instansi terkadang memiliki tahapan-tahapan, cara kerja atau kebiasaan tersendiri untuk menghasilkan sebuah karya, pada umumnya terdapat pola umum yang dapat dijadikan pijakan dalam menciptakan atau merancang. Menurut Surianto Rustan terdapat beberapa tahapan yaitu riset dan analisa, *thumbnails*, komputer, *review*, pendaftaran merek, sistem identitas, dan produksi.(Rustan.2009:36).

Pada setiap institusi biasanya memiliki kebiasaan, budaya, dan cara kerja sendiri dalam menciptakan atau memutuskan sesuatu, seperti halnya pada waktu itu ASKI Surakarta mengadakan sayembara atau lomba untuk

menciptakan baru untuk logo STSI Surakarta, seperti yang disampaikan oleh Soegeng Toekio yang pada saat itu beliau berperan sebagai dewan juri sayembara, beliau mengatakan :

“ ini disayembarakan, lalu dimatangkan oleh saya dulu saya dipercayai oleh rektor waktu itu sebagai tim seleksi dan tim sayembara, munculah sayembara yang dimenangkan oleh Mas Pong...” (Wawancara 23 Oktober 2019)

Soegeng Toekio menyampaikan bahwa dalam penciptaan logo STSI Surakarta melalui proses sayembara, yang saat itu beliau dipercayai sebagai tim sayembara dan tim penyeleksi logo-logo yang nantinya akan digunakan sebagai identitas visual STSI Surakarta, sayembara logo pada akhirnya dimenangkan salah satu pemenangnya yaitu Mas Pong, pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan dari Achmad Sjafi'i dalam wawancara dengan peneliti, beliau mengatakan bahwa :

“ Waktu itu karena beberapa orang menyadari, ini perubahan status yang lumayan mereka anggap signifikan karena dari awalnya seni pertunjukan kemudian menjadi perancangan seperti dua fakultas gitu ya maka logonya jangan dibuat secara internal, tapi dilombakan, nah kemudian ada lomba, itu yang saya ingat diantara salah satu pemenang itu adalah... Mas Pong Purnomo mungkin nah itu menjadi salah satu pemenang... hasil dari panitia disaat itu adalah menggabungkan visual dari pemenang-pemenang yang ada itu untuk di formulasi baru, berdasarkan makna-makna yang sudah ditetapkan ketika lomba.... Nah sampai akhirnya kemudian Pak Gandhi ditugasi membuat Sketsa yang terkait dengan rencana penggabungan logo itu dan memang ada perubahan yang sangat mendasar jika dilihat dari karakter visual dari ASKI, sebelumnya Cucak Rawun itu, kemudian menjadi saya rasakan ada pengaruh beberapa perguruan tinggi besar, karena waktu itu muncul gagasan-gagasan dari terutama yang mengajukannya lomba, ya seperti misalnya... simbol teratai, lalu ada Ganesha, dan sebagainya itu gagasan yang sepertinya mereka kalau membuat logo secara trend nasional...Nah kebanyakan yang saya tahu mereka ikut itu ya masih banyak dilatari tadi gambar-

gambar yang sudah ada, sementara dari sini sebetulnya kan menghendaki adanya penciri lah, setidaknya-tidaknya penciri itu diwakili oleh waktu itu jurusan-jurusan yang ada... ada sayembara dan hasilnya kalau ngga salah ... tidak ada putusan juara satu tapi kemudian juara dua dan tiga digabung begitu loh intinya, kemudian dibentuk tim dari pemenang trus ada dari Intitusi, seingat saya seperti itu tapi selebihnya karena hanya mendengar lhaiya begitu terbatas, seharusnya pak Soegeng yang paham karena dia terlibat disana... Pak Soegeng, di bawahnya ada Pak Gandhi, kemudian ada Pak Abu Bakar, kemudian ada Pak Bagyo Suharyono... (Wawancara tanggal 22 November)

Pernyataan Achmad Sjafi'i beliau menjelaskan bahwa sebelumnya memang ada gagasan untuk merubah logo, karena beberapa orang menyadari bahwa perubahan status menjadi Sekolah Tinggi merupakan sebuah perubahan yang dianggap signifikan, yang dahulu hanya mempunyai jurusan dari Seni Pertunjukan yang akan bertambah menjadi dua fakultas. *Moment* pergantian tersebut akhirnya muncul gagasan bahwa penciptaan logo tidak hanya dilakukan oleh pihak internal, tetapi disayembarakan. Kemudian yang salah satu pemenang sayembara yaitu Mas Pong Purwanto, dikarenakan pada saat itu keputusan lomba tidak ada putusan juara pertama, tetapi hasil juara hasil karya dari juara dua dan ketiga. Hasil dari panitia saat itu adalah menggabungkan visual dari pemenang-pemenang yang ada kemudian diformulasikan menjadi bentuk yang baru berdasarkan brief atau makna yang sudah ditetapkan dan berdasarkan kriteria sayembara.

Hasil dari sayembara kemudian diolah dan disempurnakan lagi dari pihak lembaga yang kemudian dibentuk tim dari pemenang lalu ada dari pihak lembaga, yang akhirnya proses penggabungan diamanatkan kepada Pak Gandhi beliau adalah salah satu dosen Seni Rupa pada saat itu untuk membuat gambar

sketsa penggabungan logo. Hasil pada saat itu menurut Achmad Sjafi'i terdapat perubahan yang sangat mendasar dari karakter, karena muncul gagasan-gagasan baru dari para partisipasi lomba yang mayoritas terinspirasi dari bentuk-bentuk yang sudah banyak digunakan sebagai identitas visual beberapa perguruan tinggi besar pada jaman itu seperti bunga teratai, Dewa Ganesha, dan sebagainya, sedangkan dari pihak *intern* menginginkan dan menghendaki adanya penciri atau pembeda, setidaknya unsur pembeda tersebut digambarkan atau diwakili oleh jurusan-jurusan dari STSI Surakarta pada waktu itu.

Logo STSI Surakarta pada awalnya berawal dari karya berupa sticker yang dibuat oleh Achmad Sjafi'i yang bersumber pada gambar sketsa hasil penggabungan dari pemenang sayembara cipta logo, seperti yang dijelaskan oleh beliau selaku perancang logo STSI Surakarta pada wawancara 22 November 2019, penjabarannya sebagai berikut :

“ Sampai akhirnya saya mendengar pak Gandhi karena memperoleh pesanan dari seseorang yang sangat dikenal di negeri Belanda, bahwa beliau dipesan untuk membuatkan ini replika salah satu kereta Keraton, lah pekerjaan itu terbengkalai.... Karena barang itu terletak di meja tidak ada penyelesaian akhirnya saya bawa ke tukang copy, waktu itu copy untuk pengecilan itu belum bisa mas, jadi harus dipotong-dipotong saya set lagi, saya gambar... terus saya buat, saya coba untuk alternatif beberapa stiker karena saya waktu itu lagi bermain-main stiker, karena lagi senengnya buat itu, nah begitu selesai terus, Pak Panggah saya buat stiker latihan lha terus diambil, seng iki wae...tapi saya tidak tahu begitu diambil lalu pak aku *tak nggawe* stiker *yo, yo gawe o* akhirnya saya buat banyak, nah yasudah akhirnya saya tidak tahu sudah saya serahkan ke koperasi saya ngga pernah nanya sampai akhirnya kemudian ya logo-logo itu dipakai tapi belum ada pengaturan yang terkait dengan *wes pokoke* tata cara penggunaan bermacam-macam aplikasi logo itu, oleh karena itu kemudian ya, kebijakannya ya kebijakan yang sering kali bisa diputusi sendiri oleh bawahannya...logonya mirip yang kamu buat tapi garisnya ngga setebal-tebal seperti itu, kemudian teratainya itu warnanya violet warnanya Nah karakter yang dibuat pak Gandhi itu sebetulnya

sangat keliatan Bali-nya apa lekuk tangannya, kemudian tanda-tanda disana, urnanya urna yang sangat Bali kemudian ada tiga beras yang kemudian itu menempel, itu kemudian di sticker saya, saya buang karena ketika dikecilkan agak mengganggu keliatan kotor itu, kemudian beberapa yang dibuat tegas-tegas seperti pakaian *pedande* itu juga agak saya lekukkan, tapi kemudian saya tahu itu yang dipake persoalan yang terkait dengan filosofinya...tadinya karakter papatran ini papatran yang sangat Bali mas, jadi sebetulnya kita dan Bali mempunyai banyak hubungan yang tidak begitu jauh, tapi waktu itu saya melihat patran Pak Gandhi itu panjang-panjang dan kurus...kurang begitu keliatan apalagi ketika yang ini diblok jadi semakin menipis kan kesini, ya kalau saya buat patra jawi, ini dia buat dulu dengan kerawingan, kerawingan itu cekung mas ukiran cekung. Cekung disini terus cembung, nah karakter itu ketika diukir saya lihat juga dia nanti menyimpan cahaya yang menurut saya kurang menguntungkan waktu itu ya kemudian saya ubah menjadi Patra Jawa, Patra itu kan *godong* daun” (Wawancara 22 November 2019)

Menurut Achmad Sjafi'i, proyek penciptaan logo STSI dulu sempat tertunda dikarenakan Pak Gandhi yang saat itu diamanatkan untuk mengerjakan logo sedang bertepatan dengan banyaknya proyek lain, hingga akhirnya proyek tersebut terbengkalai, karena hasil sayembara tidak ada penyelesaian akhirnya beliau berinisiatif untuk membuat karya dalam media sticker dan membuatnya dalam beberapa alternatif logo, yang pada akhirnya setelah stiker-stiker itu diperlihatkan kepada Rahayu Supanggah (Rektor STSI Surakarta pada saat itu) beliau kemudian tertarik dan mengambil salah satu dari logo yang diperlihatkan. Kemudian sticker logo diperbanyak dan diserahkan ke koperasi, sampai akhirnya logo tersebut yang digunakan sebagai logo STSI Surakarta, tapi saat itu belum ada pengaturan dan tata cara penggunaan terkait dengan identitas visual seperti layaknya sekarang, oleh karena itu kebijakan-kebijakan terkait dengan penggunaan identitas visual atau pengaplikasian dalam logo banyak yang kurang sesuai dengan kaidah logo dan terkadang

unsur-unsur visualnya berbeda dengan yang dirancang pada saat itu. Dalam proses perancangannya beliau mengubah beberapa unsur dalam logo yang awalmulanya gambaran awal terlihat sangat kental dengan budaya Bali, dari lekuk tangan, urna, kemudian ada tiga beras yang menempel didahi, serta bentuk patra yang menurut beliau kurang menguntungkan. Akhirnya bentuk-bentuk tersebut disesuaikan dan disunting sedemikian rupa hingga tampak seperti logo yang digunakan STSI Surakarta.

Perubahan status lembaga dari Akademi menjadi Sekolah tinggi dirasa memiliki dampak signifikan terlebih bertambahnya prodi baru dari seni rupa, yang kemudian muncul gagasan untuk memperbarui logo yang tidak hanya dilakukan dari pihak internal, tetapi disayembarakan. Hasil dari sayembara pada saat itu adalah penggabungan bentuk visual dari juara dua dan tiga yang kemudian diolah dan disempurnakan dari pihak yang berwenang, yang pada akhirnya proyek pengerjaan logo sempat berhenti, pada akhirnya Achmad Sjafi'i berinisiatif membuat karya berupa *sticker* berdasarkan hasil dari penggabungan sayembara logo dan hasil salah satu *sticker* tersebut yang pada akhirnya digunakan sebagai identitas visual STSI Surakarta.

2. Identitas visual STSI Surakarta

a. Bentuk dan makna pada logo STSI Surakarta

Pada setiap identitas visual selalu mempunyai bentuk yang berkarakteristik yang didalamnya setiap bagian didalamnya terkandung makna serta harapan, visi dan misi dari sebuah lembaga yang diwakilinya. Pada unsur visual pada

logo STSI Surakarta memiliki bentuk yang sangat berkarakter karena terinspirasi dari budaya-budaya lokal seperti pewayangan, dan motif tradisional. Logo STSI Surakarta adalah sebagai berikut .



Gambar 9 . Logo STSI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Dalam buku petunjuk tahun akademik 2002-2003 STSI Surakarta terdapat penjabaran visual dan makna dari logo, data tersebut digunakan untuk melengkapi dan memperkuat pernyataan dari Soegeng Toekio dan Achmad Sjafi'i, berikut merupakan penjelasan visual pada lambang STSI Surakarta :

“ Lambang STSI Surakarta berbentuk kelopak bunga segi lima berwarna hitam, didalamnya terdapat bangun gunung berwarna kuning, memuat figur Dewi Saraswati, buku, sampur dan sekeliling sisi gunung terdapat 17 helai daun kalpataru berwarna putih ” (ISI Surakarta.2002)

Buku petunjuk akademik tersebut didalamnya terdapat deskripsi tentang bentuk visual logo STSI Surakarta, terdapat kelopak bunga segi lima berwarna hitam, gunung berwarna kuning, buku, sampur, 17 helai daun kalpataru, dan figur seorang Dewi Saraswati.

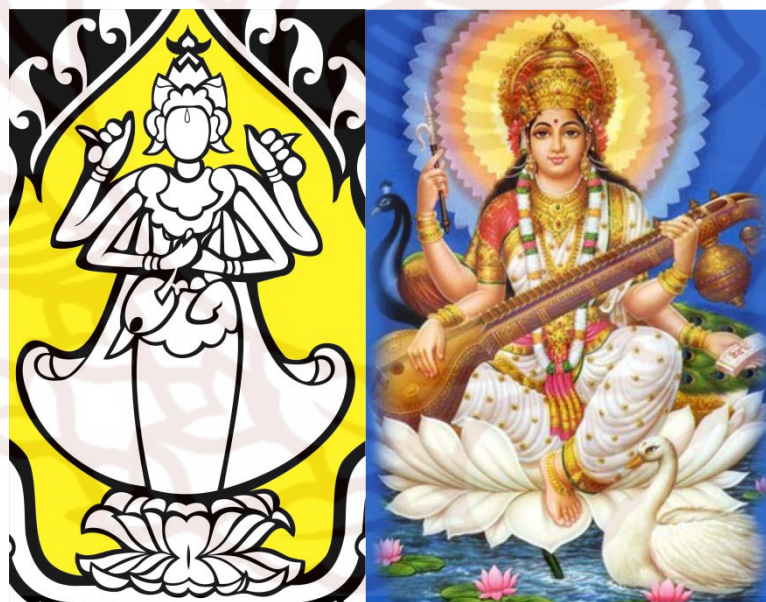
Hal yang sama dijelaskan oleh Soegeng Toekio beliau menjabarkan objek utama dalam identitas visual STSI Surakarta adalah seorang karakter dalam pewayangan yaitu Dewi Saraswati, sebagai berikut :

“ ini konsepnya merujuk dari beberapa literature, kan bunga teratai, dewi saraswati, memegang rebab karena karawitan, tapi disini memegang kuas karena apa seni rupanya muncul, jadi mulai muncul seni rupa eksis itu tahun 86 an lah... ada konsep yang bersifat pakem bahwa Dewi Saraswati itu tangan kiri pegang apa, kanan pegang apa itu ada maknanya tentang ilmu, keberanian keberadilan, kejujuran itu ditangan tanganya itu makanya tangan ngga satu, jadi itu konsep berdasar nenek moyang, bukan berdasar kasus-kasus aktual, jadi ada hal-hal yang dari jaman dahulu... titik tolaknya itu adalah institusi pendidikan yang berbasis pada budaya nusantara, oleh karena itu sumber-sumber yang bersifat artefak atau ideofak diangkat antara lain itu Dewi Saraswati, tadinya mau bikin Ganesha...ya intinya adalah berkesenian dan berkeilmuan intinya itu, itu kan lebih ke karawitan (ASKI) kalau ini lebih ke keilmuan. Dulu Karawitan sama Pedalangan, Tari terakhir lalu Seni Rupa dewa pengetahuan, tapi pada versi lain, Dewi Saraswati juga setara cuma dia lebih apa ya, feminim lah begitu, lebih feminim dan mengarah pada hal yang bersifat *luwes*, *Becik*, *Apik*... jadi ada unsur-unsur value, nilai tentang etis, tidak sekedar estetis, oleh karena itu pendidikan seni disini bergerak diwilayah, jadi banyak aspek yang harus dibedah begitu... sekitar dua bulan karena saya berdua ini saya yang menggambar, tapi untuk detailnya digarap sama Pak Gandhi” (Wawancara 23 Oktober 2019)

Pernyataan dari Soegeng Toekio mengatakan bahwa objek utama dalam logo STSI Surakarta merupakan seorang tokoh dalam pewayangan yaitu Dewi Saraswati. Dalam versi lain, Dewi Saraswati merupakan sesosok dewa

ilmu pengetahuan yang setara dengan Ganesha, tetapi terkesan *feminim*, luwes, dan mengarah pada kebaikan, ada konsep yang bersifat pakem tentang ilmu, keberanian, keberadilan, kejujuran yang tersurat dalam keempat tangannya. Konsep ini terinspirasi dari sumber-sumber yang bersifat artefak atau ideofak yang didalamnya terkandung unsur-unsur *value*, nilai tentang etis, tidak hanya sekedar pada segi estetis, oleh karena itu STSI Surakarta bertitik tolak pada institusi pendidikan yang berdasar pada kebudayaan Nusantara.

Bagi umat hindu, Dewi Saraswati digambarkan dengan sosok wanita yang cantik, Berikut merupakan figur seorang Dewi Saraswati.



Gambar 10. Dewi Sarawati

(Sumber : bulelengkab.co.id)

Dewi Saraswati dalam kepercayaan Hindu, merupakan sumber kebijakan, berkulit putih mulus, melambangkan ilmu pengetahuan yang menarik manusia dengan kemurniannya dan budi pekertinya. Karakter ini memiliki lengan yang berjumlah empat, merupakan perlambangan penguasaan kitab suci *veda* (Catur Veda) dan alam semesta, adapun pada keempat lengannya masing-masing memegang benda yang berbeda. Yaitu Veda (kitab suci) lambang sumber pengetahuan, teratai lambang dari kesucian, alat musik petik (Vina) lambang dari keindahan, dan genitri (tasbih) merupakan lambang dari konsentrasi yang merupakan kunci dalam mencapai ilmu pengetahuan. (Titib.2001:189 dalam Santoso.2015).

Dewi Saraswati selain dikenal sebagai dewi penjaga, sumber dari ilmu pengetahuan dan seni, juga dikenal *sakti* (istri) dari Dewa Brahma. Seperti yang dijelaskan dalam kitab suci *Veda*, Dewi Saraswati memiliki beberapa nama yang didalamnya terkandung makna tersendiri seperti *Suyama* bermakna sangat cantik, *Subhara* berarti berbusana putih dan *paviravi* yang berarti menyucikan. Secara keseluruhan nama-nama tersebut terkandung makna yang merepresentasikan keluhuran ilmu dan seni. Ilmu dapat menjadi tuntunan yang mulia bagi para ahli ilmu, sedangkan seni selaras dengan pencerahan tersebut. (Titib.2001:185-186 dalam Santoso.2015).

Pada kening Dewi Saraswati terdapat satu titik, yang dalam seni dan budaya Budhis disebut Urna. Berikut contohnya.



Gambar 11 . Urna Dewi Saraswati

(Sumber : pinterest.com.2019)

Urna dalam seni dan budaya Buddhis merupakan lingkaran spiral atau lingkaran yang ditempatkan di dahi Buddha sebagai tanda keberuntungan. Itu melambangkan mata ketiga, yang pada gilirannya melambangkan visi ke dunia ilahi semacam kemampuan untuk melihat masa lalu duniawi penderitaan kita. Menurut Soegeng Toekio urna memiliki makna kehidupan, sebagai berikut :

“landasannya dari situ diolah makanya ini kan ngga figur wajah, karena apa disini ada satu titik itu Urna sumber kehidupan hanya satu titik, satu mata, jadi tidak berwajah seperti topeng itu konsepnya...” (Wawancara 23 Oktober 2019)

Urna merupakan satu titik atau lingkaran spiritual yang berada di tengah dahi yang dapat diartikan sebagai sumber kehidupan, serta melambangkan gerbang pada dunia spiritualitas.

Pada perkembangannya Dewi Saraswati dianggap sebagai Dewa Bahasa, sebagai sumber dari bahasa Sangsekerta dan huruf *Devanagari*, tidak hanya itu figur tersebut dianggap sebagai pelindung dari kesenian dan ilmu pengetahuan. Dalam versi kitab *Veda*, keseluruhan bentuk dari simbolisasi pusaka pada Dewi Saraswati memiliki makna yang menunjukkan keindahan yang dilambangkan pada Vina (alat musik petik), seperti gambar berikut.

Gambar 12 . Alat musik Vina
(Sumber : Vam.ac.id.2020)

Alunan indah dari sebuah alat musik Vina yang dimainkan dengan aturan dan nada tertentu akan memberikan ketenangan dan nyaman dalam jiwa manusia, nilai kebenaran akan memberikan keindahan yang menenangkan dan rasa tentram dalam jiwa. Keluhuran atau wawasan agung yang tersirat pada pusaka berupa *lontar* (kitab suci Veda), karena semua sumber-sumber pengetahuan dan nilai kebenaran ada pada kitab suci sebagai tuntunan seluruh umat.(Titib.2001:185-186 dalam Santoso.2015 : 3).

Dewi Saraswati dalam berbagai versi terutama dalam logo STSI Surakarta selalu divisualisasikan berada di atas bunga yang biasa disebut Bunga Teratai, seperti gambar berikut.

Gambar 13. Bunga Teratai Dewi Saraswati
(Sumber : unsplash.com.2017)

Kesucian tersirat pada bunga Teratai, seperti yang umum diketahui, bunga teratai mampu tumbuh dan berkembang indah walau dilingkungan air yang keruh, seperti halnya kebenaran yang melahirkan kesucian yang luhur di dunia yang majemuk. (Titib.2001:185-186 dalam Santoso.2015 : 3).

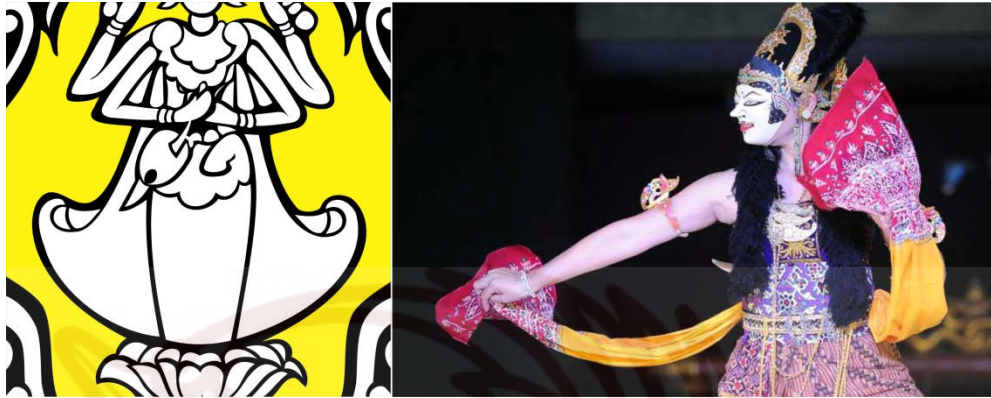
Sama halnya dengan dijabarkan Soegeng Toekio, bunga Teratai dapat diartikan sebagai suatu hal yang suci, berikut penjabarannya :

“ Teratai itu kan, apa ya e keselarasan antara keinginan dan kenyataan jadi *mix* gitu, apa yang diinginkan. Bunga teratai itu harus suci, bersih, berjalan pada aturan main...” (Wawancara 23 Oktober 2019)

Pernyataan Soegeng Toekio tersebut menjelaskan bahwa bunga teratai itu dapat diartikan dengan keselarasan antara keinginan dan kenyataan, selain itu bermakna kesucian, bersih, dan berjalan sesuai aturan main. Dalam buku petunjuk tahun akademik 2002-2003 terdapat deskripsi tentang Dewi Saraswati yang berdiri di atas bunga Teratai, sebagai berikut :

“Figur utama adalah Dewi Saraswati berdiri diatas bunga Teratai melambangkan kehidupan ilmu dan seni harus berlandaskan kebenaran, kemurnian dan kesucian.” (ISI Surakarta.2003)

Figur Dewi Saraswati dalam logo STSI Surakarta pada bagian bawah digambarkan menggunakan sebuah kain selendang atau yang biasa disebut dengan Sampur seperti gambar berikut.



Gambar 14 . Sampur Dewi Saraswati

(Sumber : myimage.id.2019)

Selain memakai Sampur pada logo STSI Surakarta terdapat bentuk yang menyerupai buku yang berada pada bagian bawah figur saraswati yang berdiri pada bunga Teratai, sebagai berikut.



Gambar 15 . Buku pada logo STSI Surakarta

(Sumber : openbookpublisher.com.2019)

Sampur dan buku merupakan sebuah simbol yang melambangkan seni dan keilmuan, penjelasan tersebut terdapat dalam buku petunjuk akademik sebagai berikut :

“Bentuk buku dan Sampur pada bagian bawah, melambangkan ilmu dan seni sebagai bidang kajian STSI Surakarta.” (ISI Surakarta.2002)

Menurut Soegeng Toekio dalam visual logo STSI Surakarta mengatakan bahwa dalam terdapat simbol Sampur dan Buku, karena Sampur bersifat pemersatu dan buku yang dapat diartikan sebagai sumber ilmu, beliau mengatakan :

“Sampur itu selendang pengaman, selendang jati diri, yang bersifat pemersatu jadi panjang mengapa... kok alasnya buku, karena buku itu adalah sumber ilmu yang bersifat netral, siapapun boleh memiliki, siapapun boleh belajar, siapapun boleh menyanggah, jadi ilmu ini menjadi dasar dari STSI...” (Wawancara 23 Oktober 2019)

Sampur atau selendang pada umumnya digunakan sebagai atribut dalam seni pertunjukan yaitu menari yang melambangkan pengaman, jati diri yang bersifat pemersatu, dalam logo STSI Surakarta Sampur melambangkan Seni Pertunjukan yang dulu sebagai dasar dari awalmula lembaga berdiri, buku merupakan sumber ilmu yang sifatnya netral sehingga siapapun berhak untuk belajar, sehingga apabila simbol sampur dan buku diterjemahkan dapat diartikan fokus pendidikan dan pengkajian pada STSI adalah ilmu dan seni tradisi.

Pada logo STSI Surakarta terdapat bentuk berwarna kuning yang berada letanya berada mengelilingi figur dari pewayangan. Bentuk tersebut terlihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 16 . Gunungan Wayang

(Sumber : Hadisukirno.co.id.2019)

Bentuk yang berwarna kuning tersebut mengadaptasi pada kayon atau yang biasa disebut gunungan yang berasal dari kesenian Wayang. Dalam buku petunjuk akademik dijelaskan :

“ Gunungan bersudut tiga, melambangkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, warna kuning melambangkan kemegahan.” (ISI Surakarta.2002)

Bentuk Gunungan Menurut Soegeng Toekio yang dijelaskan dalam wawancara dengan salah satu perancang dari logo STSI Surakarta yaitu Soegeng Toekio memiliki makna lain, beliau menjelaskan :

“ Ini aku bikinya Kayon atau Gunungan dalam wayang itu kan pintu gerbang dunia, pintu gerbang dunia dari alam makro dan mikro dibikin gunungan, ini kan bentuknya kayon... kalau kuning kemegahan, kejayaan...” (Wawancara 23 oktober 2019)

Warna kuning dalam logo STSI Surakarta merupakan sebuah bentuk deformasi dari gunung pada kesenian wayang, memiliki tiga sudut yang melambangkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, serta suatu gerbang dari dunia makro dan mikro, warna kuning dalam logo melambangkan kemegahan serta kejayaan pada suatu lembaga.

Pada sekeliling simbol gunung terdapat simbol-simbol yang berbentuk seperti daun namun memiliki bentuk yang berbeda, simbol tersebut dijelaskan dalam buku petunjuk merupakan daun Kalpataru, daun kalpataru seperti gambar berikut.



Gambar 17 . Daun Kalpataru
(Sumber : docplayer.info)

Menurut buku petunjuk Akademis, daun kalpataru melambangkan aspek kehidupan, berikut deskripsinya :

“ Tujuh Belas helai daun Kalpataru, melambangkan aspek kehidupan yang bertolak dari Proklamasi 17 Agustus 1945” (ISI Surakarta.2002)

Daun-daun dalam logo tersebut menurut Achmad Sjafi'i merupakan bentuk daun tersebut merupakan papatran, berikut penjelasannya :

“ Tapi kemudian saya tahu itu yang dipake persoalan yang terkait dengan filosofinya yang pasti ketika ada daun-daun apa mas, papatran itu ya, itu ada jumlahnya itu, itu mewakili apa harus dihitung lagi... tadinya karakter papatran ini papatran yang sangat Bali mas, jadi sebetulnya kita dan Bali mempunyai banyak hubungan yang tidak begitu jauh, tapi waktu itu saya melihat patran Pak Gandhi itu panjang-panjang dan kurus...jadi kurang begitu keliatan apalagi ketika yang ini diblok jadi semakin menipis kan kesini, ya kalau saya buat patra Jawi, ini dia buat dulu dengan Kerawingan, kerawingan itu cekung mas ukiran cekung. Cekung disini terus cembung, nah karakter itu ketika diukir saya lihat juga dia nanti menyimpan cahaya yang menurut saya kurang menguntungkan waktu itu ya kemudian saya ubah menjadi Patra Jawa, Patra itu kan *godong* daun.” (Wawancara 22 November 2019)

Menurut Soegeng Toekio daun-daun tersebut terinspirasi dari bentuk Kemodo, pernyataan itu dijelaskan dalam wawancara sebagai berikut :

“ Ini diwakili oleh ini daun-daun ini, ini kan mengambil dari kemodo, kemodo itu lidah api yang ngga pernah diam jadi terus bergerak, sama halnya dengan sayap ini, jadi dia bergerak terus... ” (Wawancara 27 Oktober 2019)

Bentuk daun dalam logo STSI Surakarta terinspirasi dari bentuk daun Kalpataru, melambangkan aspek kehidupan, jumlah daun pada logo berjumlah tujuh belas bertolak dari Proklamasi 17 Agustus 1945, daun kalpataru pada logo distilasi menjadi bentuk ornamen baru yang bernama Patra atau Papatran yang biasa terdapat pada ukiran-ukiran Jawa, bentuk dari patra juga terinspirasi dari lidah api yang disebut Kemodo, makna dari kemodo tersebut adalah dinamisasi dari sebuah api yang terus bergerak, yang

harapanya STSI akan selalu berkembang dan bergerak mengikuti perkembangan jaman.

Pada bagian dasar logo terdapat lima sudut yang bersumber pada nilai-nilai yang terkandung dalam ke lima sila dari Pancasila. Seperti di bawah ini.



Gambar 18 . Pancasila

(Sumber : Wikipedia.id)

Dasar lambang STSI Surakarta merupakan wujud deformasi dari ke lima sila dari lambang Negara Republik Indonesia yaitu Pancasila, yang kemudian direpresentasikan melalui simbol lima helai kelopak bunga yang berwarna hitam makna tersebut tertuang dalam buku petunjuk akademis.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Soegeng Toekio, dalam pernyataannya beliau menjelaskan bahwa simbol tersebut juga terinspirasi dari Pancasila berikut pernyataannya :

“ Ini kenapa ada lima sudut waktu itu tahun 80an semuanya harus bersifat P4 pada jaman itu... Pancasila, Pengamalan Pedomon Pancasila, itu selalu segi lima baik ABRI, bus angkotan, semua pakai segi lima... iya karena setiap era itu adalah era instruksi, kalau jaman dulu bener...

ya itu karena pertama itu karena tuntutan jaman dimana logo Universitas atau Insitusi itu harus mengacu pada format yang ditentukan Dikti, *mangkanya* ini kan segi lima ini, segi limanya ini ketentuan Dikti karena waktu itu pola ini pola yang meyakinkan pancasilaism, jadi semua hampir kebanyakan baik negeri, maupun swasta itu mengacu pada segi lima, itu semacam apa ya, ya ideologi lah, bahwa Indonesia berkonsep pada Panca itu Pancasila itu...” (Wawancara 23 dan 27 Oktober 2019)

Pada sekitar era 80 an, saat itu terdapat ketentuan pada format penggunaan logo harus mengacu pada format yang ditentukan oleh Pemerintahan, format tersebut bertolak ukur dan mengacu pada lambang negara Republik Indonesia yaitu Pancasila. Sehingga pada waktu itu banyak digunakan identitas visual yang menggunakan simbol segi lima sebagai salah satu unsur yang wajib digunakan pada saat itu. Pada logo STSI Surakarta ketentuan tersebut dengan ke lima sila yang dideformasikan menjadi bentuk lima helai kelopak bunga yang menjadi dasar pada logo STSI Surakarta.

b. Warna logo STSI Surakarta

Warna merupakan salah satu elemen visual yang sangat penting, bahwa dalam sebuah warna dapat menimbulkan kesan pada setiap audien, serta dalam psikologis warna setiap warna memiliki makna yang dapat digunakan untuk menimbulkan emosi, perasaan dan sebagainya. Pemilihan warna dalam logo STSI Surakarta menggunakan 3 macam warna , sebagai berikut :



Gambar 19 . Warna pada logo STSI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Pada Logo STSI Surakarta menggunakan tiga warna dasar yaitu hitam, kuning, dan putih. Pada setiap warnanya mempunyai artian serta harapan masing masing, warna hitam melambangkan kekuatan, warna Kuning memiliki arti keagungan dan warna putih berarti kesucian.

Hal tersebut dijelaskan oleh Soengeng Toekio yang saat itu beliau adalah salah satu perancang logo STSI Surakarta, beliau mengatakan :

“ Kenapa backgroundnya hitam ? apa hitam itu ? karena warna hitam itu warna yang misterius, magis, tanda tanya, makanya dalam dunia ilmu ada yang disebut *black hole*, *iku opo* ? lubang hitam begitu masuk hilang kan kemana ngga ada yang tau, jadi hitam itu memberi kesan sesuatu yang ada daya kekuatan didalamnya, kekuatan itu apa yaitu kompetensi dosen, kompetensi pegawai pemerintah, mahasiswa, kompetensi waktu dia bermasyarakat dan seterusnya, itukan masih rahasia tanda tanya, ada apa dibalik itu, begitu loh jadi konsepnya memang sudah begitu solid... kalau kuning kemegahan, kejayaan, ratu...”(Wawancara 23 dan 27 Oktober 2019)

Warna pada logo STSI Surakarta merupakan harapan dan visi dari lembaga yang ingin disampaikan melalui simbol dalam identitas visual.

Warna hitam merupakan warna yang melambangkan kekuatan, misterius, tanda tanya. Beliau memberikan contoh pada lubang *Black hole* yang memiliki kekuatan yang sangat besar, kekuatan tersebut disebut sebagai kompetensi yang terdapat pada STSI Surakarta, seperti Dosen, Mahasiswa, Kompetensi bermasyarakat dan lain sebagainya. Warna kuning dapat diartikan sebagai keagungan, kemegahan kejayaan pada suatu lembaga. warna putih bermakna kesucian, kemurnian, dan bersih.

c. Penggunaan huruf logo STSI Surakarta

Pada logo STSI Surakarta menggunakan huruf yang berjenis *Serif* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 20 . huruf pada logo STSI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Huruf yang digunakan sebagai *display text* dalam logo STSI Surakarta merupakan kelompok huruf dari *Serif*, pada setiap ujung pada huruf memiliki sirip atau *serif*. Apabila disimak dengan baik huruf yang digunakan dalam

logo STSI Surakarta hampir sama dengan jenis huruf “Times New Roman (Bold)” yang terlihat seperti di bawah ini.

TIMES NEW ROMAN (BOLD)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 21 . Huruf Times New Roman

(Sumber : Wawancara Achmad Sjafi'i. 2019)

Times New Roman merupakan huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, huruf ini apabila diklasifikan termasuk dalam gaya Transitional, memiliki kesan klasik, profesional, dan formal.

3. Faktor yang melandasi perubahan logo STSI Surakarta

Dalam sebuah perguruan tinggi pendidikan, kenaikan atau perubahan status akademik merupakan suatu proses yang sangat baik, yang dapat diartikan sebuah perguruan tinggi terus bergerak dan mengembangkan program studi hingga mencapai standart yang ditentukan seperti halnya Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta yang saat ini berubah dan berkembang menjadi Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada tahun 2006 Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta berubah status menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, ditandai dengan terbitnya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2006 tanggal 20 Juli 2006, dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional Prof. Dr. Bambang Sudibyo pada tanggal 11 September 2006 di pendopo ISI Surakarta.

Perubahan status Sekolah Tinggi menjadi Institut merupakan perubahan yang sangat baik, karena sebelumnya sudah diperkirakan oleh Pak Supanggah akan adanya perubahan, dikarenakan bertambahnya prodi-prodi baru yang lambat laun lembaga ini akan berubah. Pernyataan tersebut dikatakan oleh Achmad Sjafi'i, beliau menjelaskan :

“ Itu sama seperti yang di logo STSI tadi saya tahu lantaran diwaktu itu sekali lagi Pak Panggah juga berfikir kita sudah bertambah ada prodi-prodi baru dan mau tidak mau nanti kita akan melangkah menjadi Institut, dan benar akhirnya Institut tercapai, nah waktu itu kebetulan Pak Slamet masih di STSI menyeberang jadi ISI itu, ada Pak Tarno, ada siapa, mereka berembuk soal visi-visi yang berhubungan dengan ISI Surakarta, melang-lang buana pokoknya tidak lagi berbicara soal lokalitas saja, kalau sebelumnya mereka bicara sangat-sangat lokal mas, etnisitas mereka jaga, lokalitas mereka kembangkan, pokoknya intinya basis kekuatan lokal itu mereka jaga betul walaupun sampai dikenal oleh banyak orang itu ya lantaran melihat kehebatan kita saja, bukan karena kita publikasikan dan sebagainya. tapi yang di logo pertama itu sudah ada keinginan bahwa kita harus menunjukan bahwa kebesaran kita tidak hanya dikenali tapi kita tunjukkan kepada dunia bahwa kita adalah *center of excelent* itu salah satu pusat kehebatan perguruan tinggi kita, nah sampai akhirnya dipikirkan, ada angsa kutub kemudian, ya pokoknya point-point lingkaran dunia dan sebagainya... (Wawancara 22 November 2019)

Menurut Achmad Sjafi'i, perubahan logo STSI Surakarta disebabkan oleh bergantinya status akademik menjadi Institut, yang pada akhirnya para petinggi STSI Surakarta untuk merumuskan serta memperbarui visi dan misi yang berkaitan dengan ISI Surakarta, yang awalnya hanya membahas tentang lokalitas, dan etnisitas dengan itu lah STSI menjadi berkembang hingga mendunia sampai sekarang, hingga sampai akhirnya diputuskan untuk merubah identitas visual yang ditugaskan ke I Gusti Nengah Nurata untuk menciptakan atau menggambar yang berkaitan dengan logo ISI Surakarta, serta berkomunikasi

dengan Rahayu Supanggah karena beliau yang mencetuskan filosofi atau makna pada logo ISI Surakarta.

Pada logo STSI Surakarta perubahan hampir sama dengan yang terjadi pada sebelumnya yaitu perubahan status akademik Sekolah Tinggi menjadi Institut yang berdampak pada pembaruan visi dan misi yang semakin berkembang, serta dirasakan perlu adanya perubahan pada lambang pada logo STSI yang sangat kental dengan unsur lokal dan etnisitas berubah menjadi mendunia, kedua faktor inilah yang melatar belakangi perubahan identitas visual pada STSI Surakarta, konsep-konsep tersebut kemudian akan direpresentasikan dan dikembangkan menjadi sebuah identitas visual ISI Surakarta.

C. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

1. Proses penciptaan Logo ISI Surakarta

Proses terciptanya logo ISI Surakarta bermula dari Status akademik STSI Surakarta yang berubah menjadi ISI Surakarta. Proses pembuatan logo melalui pembentukan konsep dan gagasan yang mendalam serta memakan waktu yang cukup lama. Hal ini seperti dikatakan oleh Nur Rachim (46 Tahun) kontribusi beliau dalam penciptaan logo sebagai pihak yang mengaplikasikan dan menyempurnakan logo ke dalam bentuk digital, beliau mengatakan :

“...Dulu saya bersama Bapak Nurata, Bapak Nurata menerima amanah dari ISI Surakarta, bahwa ketika STSI berubah menjadi ISI logonya kan belum berganti, kemudian pak Nur memperoleh amanah waktu itu Rektornya Prof. Soetarno atau mungkin Bapak Supanggah... terus kemudian setelah Pak Nurata mendapatkan pekerjaan itu saya diundang

beliau, waktu itu saya dimintain tolong untuk mengaplikasi konsep logo yang tadinya gambaran tangan itu kemudian dirubah menjadi bentuk digital, kedalam Corel saya bikin di Corel Draw, Kemudian pengerjaannya saya datang ke rumah Bapak Nurata terus, di sana mengerjakan dari pagi hingga malam tidak mengenal waktu mencari bagaimana logo ini bisa menjadi wujud logo ISI yang baru... Semua konsep-konsepnya dari pak Nurata... Ini pak Nurata yang nggambar, gambar tangan.... Saya ubah, jadi pak Nurata itu sampai ditemboknya itu masih baru dulu, digambar dengan kapur..." (wawancara 16 Oktober 2019)

Nur Rokhim menjelaskan bahwa, terciptanya logo ISI Surakarta bermula dari Mandat yang diberikan oleh Rahayu Supanggah, kepada I Gusti Nengah Nurata untuk menciptakan logo, guna menggantikan identitas visual Sekolah Tinggi Seni Surakarta. Perubahan disebabkan karena perubahan status menjadi ISI Surakarta namun identitas visual yang dipakai masih menggunakan logo STSI Surakarta. Setelah menerima mandat tersebut kemudian seluruh konsep dan penggambaran logo dikerjakan oleh I Gusti Nengah Nurata menggunakan teknik gambar tangan manual. Setelah itu beliau bekerja bersama dengan Nur Rokhim agar merubah gambaran tangan kemudian diolah sedemikian rupa hingga menjadi bentuk digital yang pada tahap pengaplikasiannya menggunakan aplikasi "Corel Draw" di perangkat komputer.

Pernyataan tersebut berbeda dengan yang diungkapkan Achmad Sjafi'I dalam wawancaranya dengan narasumber, beliau menjabarkan :

" Nah diwaktu itu Pak Slamet menugaskan kepada Pak Nurata untuk terus berkomunikasi kepada Pak Panggah didalam konteks untuk mencari simbolisasi-simbolisasi yang tepat didalam konteks membangun imaji itu, tetapi Pak Nurata adalah seorang pelukis, bukan seorang desainer dengan demikian pikiran yang berkait dengan logo ya lebih banyak ke gambar, ke lambang begitu kan, lalu sisi simbolik yang begitu kental..."

Menurut Achmad Sjafi'I, tugas atau amanat dari pak Slamet Suparno kepada I Gusti Nengah Nurata untuk bekerja bersama serta berkomunikasi dengan Rahayu Supanggah sebagai upaya mencari filosofi dan simbol-simbol yang tepat didalam merancang identitas visual ISI Surakarta.

Sebelum perancangan logo, pada saat itu terdapat proyek pembangunan gapura yang saat ini menjadi ikon dari ISI Surakarta yang biasanya disebut dengan Gapura Kapalan.



Gambar 22. Gapura Kapalan ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2017)

Menurut penjabaran dari Rahayu Supanggah Gapura kapan dan logo ISI Surakarta memiliki keterikatan konsep yang hampir sama salah satunya yaitu penjelajahan, hal tersebut disampaikan Narasumber ketika wawancara sebagai berikut :

“ Ini sebenarnya sepaket dengan gapuro itu ya... Belum jadi logo... sudah di desain dulu, yang mengeksekusi itu salah semuanya, karena gapuro itu awalnya adalah bentuk gong ya.. dimodifikasi terus begini karena gayornya itu, memang gamelan, awalnya gong ini Sejarahnya lama ini, ini setelah wah kok jepang sekali ya, ya di awali gong itu

terus...ini hampir sama dengan ini pengembaraan, satunya pena, akademik kan pena ya, penanya di sini manggisnya disini, disini ada roda-roda ya, pengembaraan tapi yang terstruktur, tidak pengembaraan yang semaunya doang, ini semua bunga itu roda-rodanya ada bunganya ini ya, lima mungkin ini ada mawar, melati, a.. kenur, bunga yang baik-baik semuanya... konsepnya Dewa Ruci, Dewa Ruci ini adalah falsafah waha guru, aaa.. ketika Bima berguru kepada Druna semua saudara-saudaranya anu tidak rela karena Druna itu kan ahli perang ya, lha kamu kok berguru sama ahli perang itu kita kan ngga bikin perang lo, *karena menang tanpo ngangsorake*, karena tekatnya sudah bulat, akhirnya itu Druna kan gurunya kurawa, ya kalau kita benar ngga akan celaka, guru itu *goroh*, *Goroh* I bohong, guru itu sebenarnya hanya bohong, kalau anda berguru pada saya pasti akan saya bohongi, bohong artinya akan dicelakain seperti itu, guru itu kadang bohong yang setia itu muridnya terkadang, di suruh banyu gong susuh angin, tempatnya di tengah lautan, Bima itu nyemplung hehe, ternyata berhasil, yang ternyata berhasil itu muridnya, karena tekadnya teguh akhirnya berhasil, karena Bima percaya kalau ke lor ketemu elor klo kidul ketemune kidul. Itu cerita yang sangat terkenal sekali” (Wawancara 18 Maret 2020)

Menurut Rahayu Supanggah, Bangunan Gapura Kapalan pada rancangan awalnya berbentuk seperti alat musik Gamelan, namun ketika gapura akan diaplikasikan bentuk gapura secara sekilas mempunyai kemiripan dengan gaya bangunan gapura yang berada di Jepang, kemudian disesuaikan dengan konsep awal yaitu pengembaraan dan akademisi yang direpresentasikan melalui perahu / kapal dan pena, yang memiliki roda yang berjumlah lima yang pada setiap rodanya terdapat bunga yang bermakna baik. Konsep Gapura Kapalan sendiri juga mengadaptasi pada falsafah Waha Guru, atau cerita pewayangan yaitu Dewa Ruci, ketika tokoh pewayangan Bima berguru kepada Druna, yang kemudian Druna berpesan bahwa orang yang benar tidak akan celaka, setelah itu memerintah Bima untuk mencari “Banyu Gong Susuh Angin” yang tempatnya di tengah lautan, karena tekadnya teguh dan hati yang bersih

akhirnya Bima berhasil mendapatkannya, Druna sangat terkejut dan kagum karena sebenarnya Druna hanya membohongi Bima.

Perubahan status Sekolah Tinggi menjadi Institusi pada akhirnya berdampak pada berbagai perubahan terutama identitas visual ISI Surakarta yang pada saat itu masih menggunakan logo STSI Surakarta. Slamet Suparno memberikan mandat kepada I Gusti Nengah Nurata untuk bekerja bersama dan berkomunikasi dengan Rahayu Supanggah untuk menciptakan konsep dan gagasan visual secara keseluruhan dari identitas visual ISI Surakarta, tahap pengerjaan digambar secara manual oleh I Gusti Nengah Nurata, yang kemudian tahap digital disempurnakan bersama Nur Rochim.

2. Identitas visual ISI Surakarta

a. Bentuk dan makna pada ISI Surakarta

Bentuk pada sebuah logo selalu melekat dengan keindahan, keunikan, dan kekhasan yang setiap bagiannya dapat dinikmati oleh audien dengan menggunakan indra penglihatan. Tidak hanya pada sisi estetis saja, pada logo umumnya merupakan sarana untuk menyampaikan dan mempermudah audien untuk menangkap, juga untuk mengingat suatu instansi maupun barang jual/produk melalui simbol kedalam memori otak. kekhasan pada setiap logo justru digunakan sebagai kekuatan yang berguna untuk membedakan antar lembaga satu dan lainnya. Seperti halnya karya lukis, didalam suatu identitas visual erat kaitannya dengan pesan, makna, atau filosofi untuk menggambarkan harapan serta visi dan misi yang

disampaikan melalui sebuah logo. Dalam proses pembuatannya logo juga memerlukan tahap riset yang bermanfaat dalam menciptakan sebuah konsep yang nantinya akan diaplikasikan dalam sebuah identitas visual atau logo.

Pada identitas visual ISI Surakarta didalamnya terdapat konsep serta pemikiran yang sangat matang, bentuk dan gaya visual yang otentik, dan juga makna simbolis yang filosofis yang sarat akan pesan dan harapan. Identitas visual ISI Surakarta seperti dibawah ini.



INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Gambar 23 . Logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Konsep dari logo ISI Surakarta menurut Nur Rokhim memiliki konsep yang bebas untuk bereksplorasi tanpa ada batasan yang mengharuskan keberadaan sebuah simbol dan tidak ada hubungannya dengan figur Dewi Saraswati dalam logo STSI Surakarta, pemikiran dan gagasan direpresentasikan dengan menggunakan simbol dan bentuk figur

binatang serta tumbuhan yang kemudian ditransformasi dengan sedemikian, objek utama pada logo merupakan gabungan antara berbagai macam benda dan makhluk terutama burung angsa seperti yang disampaikan oleh Nur Rokhim pada wawancara tanggal 16 Oktober 2019, beliau mengatakan :

“ ide yang gambar itu ada angsa bertubuh dolphin. Badan atas bergambar angsa, angsa itu kan kalau terbang-terbangnya itu luar biasa, kalau terbang bisa sampai lama berarti dalam burung jenis angsa itu dapat mutasi antara kutub utara dan selatan... itu digambarkan bahwa harapannya ISI itu merupakan digambarkan lembaga yang sering melalang buana ke seluruh dunia. Makanya itu ada gambar dunia... ini sedang mengitari dunia sebenarnya kalau boleh diartikan sedang mengitari dunia. Lalu kenapa itu ada gambar dolphin, dolphin itu kan sebuah binatang yang ini penolong suka menolong jadi kalau orang tenggelam ada dolphin kan dolphin yang membantu untuk meringkir kan... kemarin idenya pak Nurata seperti itu tentang tubuh dolphin dan kepala angsa, trus ini yang lambang manggis kan sebuah buah yang apa hitam luarnya, tapi putih isinya, diluarnya hitam tapi bersih hatinya. trus ada bunga cempaka itu harumnya menyebar kemana-mana itu maknanya... Mata Urna itu kan ada didepan itu kan mempunyai indra ke enam kan, artinya itu memang sebuah burung yang luar biasa digambarkan seperti itu tapi seni itu ada makna bisa menembus sesuatu yang luar biasa kan dalam seni itu... kalau logo lama kan dikira liar karena konsep lama adalah konsep bebas dan liar, kenapa dibikin seperti ini, karena konsepnya dulu ini bebas, bahwa ISI itu bebas kemana mana, jadi seni itu dalam tanda petik bebas untuk berkarya dan berekspresi, jadi memang logonya dibikin lepas. Kan ngga ada ininya (bentuk segilima STSI) kan dimana mana ada ininya. Kayak sudah apa ya sudah kayak keharusan... Hubungannya ini saya kira konsep perguruan tinggi seni itu kebanyakan kayak ISI Yogya itu mengambil Saraswati di STSI sini juga Saraswati jadi ini anu konsep dewi ilmu, nanti dicari, ini pokok hubungannya dengan ilmu, terus ini hubungannya ngga ada ini kebebasan ini lepas dari sini (STSI), tapi maknanya pun ini ada karena disesuaikan dengan sebenarnya kondisi ISI waktu itu, dimana ISI itu melalang buana seluruh dunia, menaburkan keharuman dan orangnya jujur dengan simbol manggis, terus berpandangan yang tajam, ada urna, terus terbang tinggi ketahanan yang cukup lama, ini luar biasa maknanya dan kekinian... itu kan karena generasi tha dek, generasi itu menentukan sikap, dimana ini generasi tahun berapa, ini tahun berapa, kan otomatis keberadaan itu sesuai dengan pemikiran saat itu.”(wawancara 16 Oktober 2019)

Penjabaran Nur Rokhim tersebut selaras dengan pernyataan yang disampaikan Guru Besar ISI Surakarta, yaitu Rahayu Supanggah beliau menjabarkan konsepnya pengembaraan, penjelajahan dan kebebasan yang direpresentasikan melalui burung angsa kutub, beliau mengatakan :

“ Jauh sekali ini, ini binatang-binatang ini adalah angsa kutub yang setiap tahun migran ke kutub utara, selatan gitu, a..ini pengembaraan ya artinya, seorang seniman harus mengembara, pengembaraan itu akan menghasilkan karya ini manggis ini, manggis maknanya kejujuran, luar dikatakan jelek lah, hitam dan lain lain, tapi dalamnya suci, kejujuran itu kenapa kejujuran, manggis selalu ada bulir atau tangkai, itu kalo empat isinya empat, bisa dilihat dibawah ini Ini lain sama dengan STSI dan ASKI, ini tidak selalu cap atau lainnya itu selalu bintang lima, ini telah meninggalkan unsur lima itu ngga ada, sudah tidak terkurung dalam (Tertawa) tidak harus Pancasila, bukan karena saya anti Pancasila ya ini sudah tidak terkurung dalam pancasila, konsepnya terbuka... Iya melalang buana, , yang perlu adalah pengembaraan, seniman harus mengembara, tidak akan mengembara tidak akan menjadi seniman...”(Wawancara 18 Maret 2020)

Pernyataan kedua narasumber di atas dapat menggambarkan gagasan yang tertuang pada identitas visual ISI Surakarta, bahwa dalam merancang sebuah logo membutuhkan suatu proses pengamatan yang mendalam serta konsep untuk menggambarkan sebuah harapan yang tersurat didalamnya. Pada logo ISI Surakarta mengambil bentuk yang pada umumnya terdapat disekitar kita diantaranya hewan, tumbuhan, buah-buahan dan alam, serta berkonsep pada kebebasan yang dikaitkan dengan kesenian yang didalamnya setiap orang bebas untuk berkarya serta dan berekspresi, serta perbedaan generasi atau jaman juga mempengaruhi gaya visual serta pemikiran setiap orang, sehingga tidak ada batasan pada bentuk logo, berbeda dengan logo STSI Surakarta yang pada saat itu berpatok pada

aturan pemerintah yang mengharuskan simbol representasi dari lambang Pancasila yang pada logo STSI Surakarta dideformasikan dengan bentuk segilima atau lima helai kelopak bunga. Bentuk pada logo ISI Surakarta mengambil dari gagasan, atau disesuaikan kondisi pada saat itu yang kemudian direpresentasikan melalui lambang atau simbol dan juga makna pada logo ISI Surakarta.

Dalam buku panduan penggunaan lambang ISI Surakarta yang diterbitkan pada tahun 2017 juga dijelaskan secara singkat visual dan makna dari logo sehingga untuk memperkuat pernyataan dari Nur Rokhim. Penjelasanannya adalah sebagai berikut :

- 1) Ansa bermakna penjelajah
- 2) Mata Urna bermakna tajam melihat
- 3) Telinga Patra bermakna bijak mendengar
- 4) Bersirip dan berekor Lumba-lumba bermakna pengendali arah
- 5) Berkaki Elang bermakna kokoh memegang prinsip
- 6) Manggis bermakna kejujuran
- 7) Daun dan kelopak bunga cempaka bermakna menebar keutamaan dan berguna bagi sesama

Pada bentuk utama logo mengadaptasi dari hewan berjenis unggas yang sangat dikenal dengan hewan air yaitu Ansa, sebagai berikut :



Gambar 24. Angsa

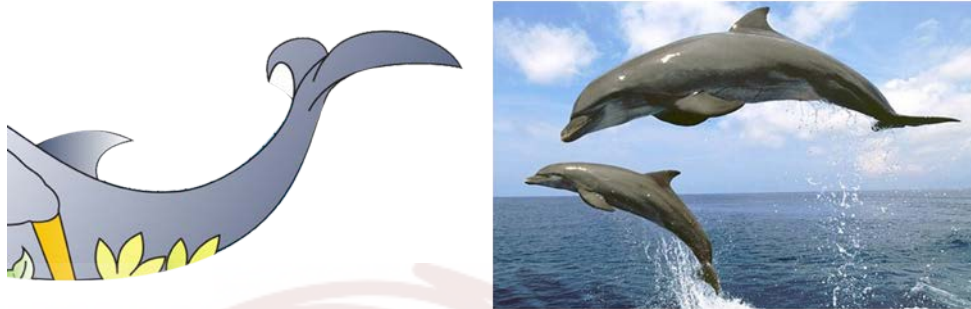
(Sumber : Bogor.tribunnews.com.2019)

Angsa dapat ditandai dengan mudah yang memiliki leher panjang serta dengan bulu yang berwarna. meskipun Angsa dikenal dengan hewan yang sangat dekat dengan air, Sebagian besar dari waktu mereka dihabiskan ke darat. Hewan ini mempunyai kemampuan terbang dan ketahanan tubuh yang sangat kuat.

Jenis angsa *Anser Indicus* yang juga dikenal dengan sebutan *bar-headed goose* termasuk jenis burung kelana. Jadi di musim semi mereka meninggalkan India yang jadi tempat berdiam di musim dingin, dan terbang ke arah utara, sampai tiba di Asia Tengah untuk mengeram telur. Dalam perjalanan, angsa-angsa itu melewati jalur yang melelahkan, karena dihalangi pegunungan Himalaya. Itu artinya, angsa-angsa itu harus terbang sampai ketinggian lebih dari 7.000 meter. Jika dibandingkan, tekanan udara di ketinggian itu, hanya sekitar setengah dari tekanan udara di permukaan laut. Tubuh yang menghadapi kondisi ini harus mampu menghadapi udara dengan kadar oksigen lebih rendah dari biasanya. Bagi angsa *Anser Indicus* itu tampaknya bukan masalah. Bagaimana angsa-angsa itu menghadapi

situasi ekstrem dianalisa peneliti Lucy Hawkes dari University of Exeter. Mereka melakukan tes olah raga pada hewan tersebut. Dalam kotak plastik transparan, mereka membuat hewan-hewan tersebut berjalan cepat. Pada saat bersamaan, mereka mengurangi kadar oksigen sedikit demi sedikit, sampai situasinya sama seperti di atas Himalaya. Ternyata angsa-angsa itu mampu berlari pada kecepatan sama selama 15 menit. Bagi pendaki gunung terlatih saja, itu ibaratnya utopia. Kata pakar pendakian gunung Stefan Nestler. Ia pernah mendaki Mount Everest hingga 7.200, dan mengenal kesulitan yang dihadapi orang, jika kadar oksigen dalam udara terlalu rendah. Karena tubuh manusia harus menyesuaikan diri secara berkala dengan kurangnya oksigen, jika ingin mendaki gunung. Penyesuaian diri bisa butuh beberapa hari atau bahkan beberapa pekan. Menurutnya, antara setiap lokasi tempat orang bermalam, ketinggiannya tidak boleh lebih dari 300 meter. “Pada ketinggian 7.000 meter saya sudah terengah-engah setelah berjalan lima langkah” menurut Nestler seperti dikutip dari web dw.com. diakses pada tanggal 29 Oktober 2019

Pada logo ISI Surakarta, bentuk utama hewan Angsa terlihat memiliki ekor yang berbeda dengan angsa pada umumnya, dikarenakan bentuk ekor dan sirip mengadaptasi dari ikan lumba-lumba yang dalam istilah bahasa Inggris disebut *Dolphin*. Ikan lumba lumba dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.



Gambar 25 . Lumba-lumba

(Sumber. Grid.id.2017)

Lumba-lumba adalah mamalia laut yang sangat cerdas, selain itu sistem alamiah yang melengkapi tubuhnya sangat kompleks. Sehingga banyak teknologi yang terinspirasi dari lumba-lumba. Salah satu contoh adalah kulit lumba-lumba yang mampu memperkecil gesekan dengan air, sehingga lumba-lumba dapat berenang dengan sedikit hambatan air. Hal ini yang digunakan para perenang untuk merancang baju renang yang mirip kulit lumba-lumba. Ciri-ciri lumba-lumba yaitu memiliki paru-paru dan satu lubang nafas, bersifat sosial, pintar, menggunakan sonar sebagai penunjuk arah, sering menolong manusia yang sedang tenggelam dikutip pada web kkp.go.id. diakses pada tanggal 28 Oktober 2019.



Gambar 26 . Kaki Burung Elang

(Sumber : jalaksuren.net.2019)

Kaki pada angsa logo ISI Surakarta juga mengadaptasi dari kaki burung Elang. Elang adalah predator dominan dan dikenal sebagai burung pemangsa. Burung ini terkenal karena memiliki penglihatan yang luar biasa. Penglihatan elang begitu baik sehingga elang ternyata bisa melihat tikus di lapangan ketika elang masih tinggi di langit. Elang tidak hanya memiliki penglihatan yang luar biasa dan akan melambung sangat cepat melalui udara dengan badan yang besar seperti itu, tapi elang juga telah menunjukkan paruh dan kaki lincah yang dikenal sebagai cakar. Paruh elang-benar dirancang untuk merobek daging dari tulang, dan cakar elang begitu kuat sehingga elang mampu membawa mangsa di kaki itu sampai mencapai tempat yang aman untuk memakannya dikutip pada web sridianti.com. diakses pada tanggal 28 Oktober 2019

Pada bentuk transformasi dari angsa tersebut pada bagian kepala angsa dilengkapi dengan Urna dan telinga patra sesuai dengan pernyataan Nur Rokhim dan pada panduan penggunaan lambang. Urna dan patra memiliki bentuk sebagai berikut.



Gambar 27 : Urna
(Sumber : pinterest.com.2019)

Urna dalam seni dan budaya Buddhis adalah lingkaran spiral atau lingkaran yang ditempatkan di dahi gambar Buddha sebagai tanda keberuntungan. Itu dapat diartikan mata ketiga, yang pada gilirannya melambangkan visi ke dunia ilahi kemampuan untuk melihat masa lalu duniawi penderitaan kita. Urna pada kepala angsa melambangkan ketajaman dalam melihat dan menganalisa dari berbagai aspek, seperti halnya seni dapat menembus sesuatu yang luar biasa seperti yang dijabarkan Nur Rokhim. Pada kepala angsa Urna tersebut terlihat berbeda, karena ditransformasi dengan bentuk yang menyerupai daun pada tumbuhan manggis yang dicengkramnya serta dilengkapi dengan telinga patra. Berikut merupakan gambaran daun atau patra yang terletak pada telinga dalam figur angsa.



Gambar 28 . Daun Manggis

(Sumber : manfaat.co.id.2019)

Telinga Patra atau Papatran adalah ornamen yang ide/konsep di ambil dari tanaman yang merambat, seperti: tanaman labu, pare, timun, tanaman merambat liar, dan lain sebagainya, yang biasanya numpang pada pohon-pohon besar sebagai pagar rumah. Tanaman ini oleh senimannya dirubah, dideformasi, atau distilir menjadi sebuah karya seni berupa pengulangan, baik secara melingkar atau lurus dikenal dengan nama papatran dikutip pada laman blog.isi-dps.ac.id. Bentuk daun atau patra yang bermakna bijak dalam mendengar, yang berarti dapat memilah dengan bijak antara kebaikan atau keburukan, dan memahami dengan teliti apa yang ditangkap indra pendengaran. Bentuk Patra dalam logo mengadaptasi dari bentuk daun buah manggis, karena terlihat sama dengan daun pada buah manggis yang dicengkeram dalam kaki elang, serta bentuk patra tidak banyak mengalami perubahan dari objek daun, bentuk tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk naturalis. Bentuk naturalis dalam ragam hias tidak banyak mengalami perubahan dari bentuk asal. Pada bentuk demikian

dapat dicapai pewarnaan yang mewakili warna aslinya atau dengan gambar-gambar bentuk yang sempurna (Toekio.2000.81).

Selain bentuk utama dalam identitas visual ISI Surakarta juga terdapat bentuk lain yang divisualisasikan dalam cengkraman kaki elang, yaitu Buah Manggis sebagai berikut.



Gambar 29 . Buah Manggis
(Sumber : Tribunnews.com.2019)

Buah manggis merupakan salah satu buah khas tropis, selain memiliki berbagai macam khasiat, buah ini dinobatkan sebagai buah kejujuran, karena selalu memberikan kesamaan dan kebenaran. Untuk mengetahui jumlah buah yang terdapat dalam manggis, dapat mengamati dan menghitung bagian bawah dari manggis, maka hasilnya akan sama dengan isi dari buah manggis, oleh karena itu manggis dianggap sebagai lambang dari kejujuran. Selain itu, manggis juga memiliki kulit yang gelap terkesan tetapi memiliki isi kontras berwarna putih dikutip pada web jatiluhuronline.com.

Kutipan tersebut sama seperti pernyataan Soegeng Toekio dalam wawancara pada tanggal 16 Oktober 2019, beliau mengatakan bahwa yang diutamakan dalam ilmu adalah kejujuran, sebagai berikut :

“ya ini memang berangkat dari Pak Panggah, Pak Panggah ingin ilmu *ki yo kudu jujur, kudu murni, kudu suci* itu disimbolkan dengan itu...”
(wawancara 23 Oktober 2019)

Menurut Soegeng Toekio buah manggis merupakan perlambangan atau sebuah simbol dari kejujuran yang diartikan melalui ilmu bahwa yang terpenting dalam keilmuan itu adalah kejujuran, kemurnian dan kesucian. Pada buah manggis yang divisualisasikan dalam logo ISI Surakarta mempunyai bentuk yang unik, karena pencipta dari logo mentransformasikan buah manggis dengan tumbuhan bunga cempaka yang diolah sedemikian rupa agar dapat memvisualkan visi dan misi dari institusi, berikut merupakan bentuk bunga cempaka.



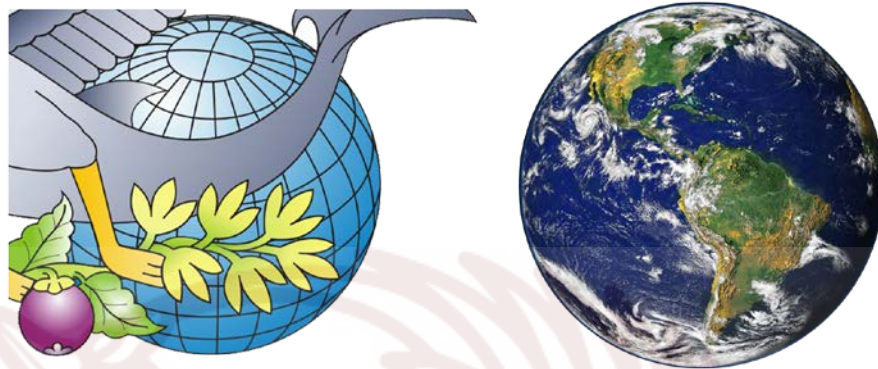
Gambar 30 . Bunga Cempaka

(Sumber : ilmudasar.id.2019)

Bunga ini sudah cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia. Bunga dengan nama latin *Michelia Alba* bisa tumbuh hingga mencapai ketinggian 30 meter. Pada bagian ranting terdapat bulu-bulu halus yang berwarna keabu-abuan. Jenis daunnya merupakan daun tunggal dengan bentuk telur dan memiliki warna hijau cerah. Saat masih muda bunga cempaka ini memiliki warna hijau setelah mekar warnanya berubah menjadi putih bersih. Saat ini bunga cempaka putih merupakan flora yang menjadi ciri khas provinsi Jawa Tengah. Bagi masyarakat Jawa bunga kantil digunakan dalam berbagai upacara adat seperti menghias senjata pusaka, menjadi hiasan pengantin sedangkan dalam prosesi kematian bunga ini digunakan sebagai bunga tabur dan penghias keranda jenazah dikutip pada web caratanam.com diakses pada tanggal 28 November 2019.

Dalam penjelasan logo, bunga cempaka menebar keutamaan dan berguna bagi sesama, makna tersebut karena bunga cempaka mempunyai wangi yang sangat harum menyebar hingga jarak tertentu, sehingga keharuman tersebut digambarkan sebagai menebar keutamaan dan berguna bagi sesama karena selain harum, bunga ini mempunyai banyak manfaat untuk kesehatan serta dapat meredakan berbagai macam penyakit.

Dibelakang bentuk utama angsa dibelakangnya terdapat bentuk lingkaran bergaris yang mengambil konsep pada bentuk bumi, sebagai berikut.



Gambar 31 . Bumi

(Sumber : liputan6.com.2016)

Bumi merupakan planet ke ketiga dari Matahari yang merupakan planet terpadat serta terbesar kelima dari delapan planet dalam Tata Surya. Bumi terkadang disebut dengan dunia atau Planet Biru. Bumi dihuni beragam makhluk hidup termasuk manusia yang masih ditempati sampai sekarang. Bentuk bumi dalam logo ISI Surakarta digambarkan berbentuk bulat dengan warna biru muda dengan garis geometris, sehingga dapat menimbulkan kesan seperti bola dan timbul, peletakannya berada dibelakang objek utama, agar bentuk angsa terlihat seperti mengelilingi dunia. Penggambaran tersebut dilandasi karena pada saat itu menurut Nur Rokhim ISI Surakarta merupakan lembaga yang melanglang buana ke seluruh dunia dengan karya-karya dari seniman muda yang lahir dari ISI Surakarta.

Penjabaran di atas merupakan konsep, gagasan, dan harapan yang ingin disampaikan logo ISI Surakarta yang kemudian divisualisasikan melalui identitas visual oleh pencipta logo, simbol Angsa merepresentasikan

dinamisasi, mengudara untuk terus menjadi terbaik dan terdepan karena hewan karakteristik angsa merupakan hewan penjelajah, melalang buana ke berbagai negara seperti untuk memperkenalkan kebudayaan melalui kesenian, serta institut ini memiliki ketahanan dan kekuatan yang besar dalam menghadapi tantangan dimasa mendatang. Kaki Elang yang mencengkeram bermakna institusi seni ini selalu memegang kokoh dalam setiap prinsip dalam segala aspek kehidupan. Lumba-lumba merupakan hewan mamalia memiliki kecerdasan dibanding hewan lain, selain mempunyai sifat yang bersahabat dan suka menolong manusia, dalam panduan penggunaan lambang ikan Lumba-lumba dimaknai sebagai pengendali arah, harapannya dapat diartikan ISI Surakarta merupakan Institusi yang mengendalikan arah atau pusat dalam pengembangan kjenkebudayaan di Indonesia.

Konsep kejujuran dalam logo disimbolkan melalui buah Manggis seperti yang dijelaskan oleh Nur Rokhim dan Soegeng Toekio bahwa itu harus jujur, harus suci, harus murni, tahap eksekusinya ditransformasikan dengan bentuk daun dan bunga cempaka, penggambaran bunga cempaka juga untuk memunculkan harapan bahwa ISI Surakarta akan selalu menebar keutamaan dan berguna bagi sesama. Konsep tersebut disimbolkan melalui simbol bunga Cempaka karena memiliki aroma yang sangat harum, dan memiliki banyak manfaat bagi kesehatan. Bumi digambarkan dengan bentuk layaknya bola, bergaris geometris untuk memunculkan kesan timbul, berwarna biru muda yang posisinya berada dibelakang objek utama, posisi

tersebut diharapkan mampu menimbulkan ilusi jarak antara bentuk utama dan juga *background*, sehingga tampak layaknya Angsa yang sedang terbang mengitari atau mengelilingi bola dunia.

Konsep di atas kemudian dieksekusi melalui teknik gambar manual kemudian disempurnakan menggunakan teknik digital yang akan digunakan sebagai identitas visual dari ISI Surakarta dengan cara men-transformasi bentuk sirip dan ekor dari Lumba-lumba, dengan kepala dan sayap dari Angsa, serta kaki dari burung Elang. Selain itu juga terdapat bentuk buah Manggis yang ditransformasikan dengan bunga Cempaka yang dicengkeram erat pada kaki burung elang, serta penambahan bentuk bola dunia pada latar belakang logo. Konsep tersebut menghasilkan bentuk dan karakter baru, yang lebih *Original dan Destinctive* yang memiliki nilai kekhasan, keunikan dan daya pembeda yang jelas dengan logo institusi lain. Menurut David E. Carter dalam (Kusrianto.2009).

Secara keseluruhan Lambang ISI Surakarta bermakna semangat meraih cita-cita tinggi, Menjelajah dunia melalui cipta, rasa dan karsa, pengendali jalan menuju kemuliaan berbekal kecerdasan, intelektual, spiritual, dan emosional untuk menyejahterakan dan mengharumkan bangsa, demi kematangan keluhuran dan kebenaran hakiki.

b. Penggunaan warna pada logo ISI Surakarta

Pemilihan warna pada logo ISI Surakarta terlihat sedikit berbeda dengan beberapa logo sebelumnya, karena menggunakan beberapa varian

warna gradasi atau *gradient*, konsep dari warna dijelaskan oleh Nur Rokhim melalui pernyataan yang disampaikan saat wawancara adalah sebagai berikut.

“kita mendekati bentuk warna asli, kalau manggis kan ungu, kalau cempaka kan putih agak kekuning kuningan, kalau dunia itu biru begitu aja, jadi dulu kita masih bebas untuk membuat ini, daun ya kayak daun, ini saya, saya yang bikin warna saya, jadi otoritas saya sendiri...artinya kan ketika saya melihat o.. bola dunia biru yauda dibikin biru, karena pada saat itu saya tidak berpikir makna warna, tapi justru makna bentuk, makna mangis, makna cempaka, makna dunia, makna urna, makna dolphin... jadi memang begitu, saya bagaimana ini biar apa saya sebagai pelukis realis jadi bagaimana supaya enak dipandang saya sesuaikan dengan warna-warna yang realist yang nyata.” (wawancara 16 Oktober 2019)

Pernyataan Nur Rokhim, konsep dari pengambilan warna merepresentasi dari warna-warna alam yang sesuai dengan wujud dan bentuk aslinya serta pemaknaan dalam setiap bentuknya juga mengadaptasi dari makna pada bentuk aslinya, sehingga tidak menimbulkan makna lain. Penggunaan warna gradasi atau *gradient* diaplikasikan pada logo bertujuan agar warna selaras dan logo nyaman untuk dipandang.



Gambar 32 . Warna pada logo ISI Surakarta

(Sumber : Wawancara Nur Rokhim.2019)

Dalam logo tersebut beliau menggambarkan dengan skema warna analog, Skema warna ini sering dijumpai di alam. harmonis dan menyejukkan mata. Skema warna tersebut lalu diaplikasikan dengan tehnik gradasi atau *tint* yang termasuk skema monokromatis. Terkadang kombinasi skema warna monokromatis ini kurang menantang karena kurang kontras, tetapi damai dan nyaman dipandang mata (Swasty.2017:27). Menurut Nur Rokhim pengambilan warna pada logo juga atas pemikirannya sendiri, karena beliau juga sebagai pelukis *realist* berfikir untuk menerapkan warna-warna yang nyata pada visual logo ISI Surakarta.

c. Penggunaan huruf pada logo ISI Surakarta

Pada logo identitas visual ISI penggunaan logo menggunakan huruf yang terkesan sederhana yang mengutamakan kejelasan pada huruf, sesuai dengan pernyataan dari beliau yang saat ini menjabat sebagai kepala UPT. Audio Visual, Nur Rokhim mengatakan :

Iya ini saya dulu itu saya bikin logonya, kalau font nya itu menyesuaikan jadi belum ada ketentuan, kayaknya yang baru sudah ada ketentuan atau kesepakatan, ini belum jadi fontnya itu ada dulu saya menggunakan “Arial” kalau tidak salah, tapi dulu saya ndak berpikir mengenai font, font yang gampang dibaca dan keliatan saja...”(wawancara 16 Oktober 2019)

Font “Arial (Bold)” merupakan kelompok jenis San Serif, jenis huruf ini memiliki tidak memiliki sirip atau kait pada ujung tiap huruf, ukuran pada huruf proporsional, unsur keterbacaan huruf yang sangat jelas, dan jenis huruf mudah untuk dijumpai pada setiap perangkat komputer sehingga memudahkan orang lain untuk menggunakannya. Kelebihan itulah yang membuat Nur Rokhim akhirnya memilih jenis huruf “Arial” karena karakteristik dari jenis ini mudah dibaca dan unsur keterbacaan yang jelas sesuai dengan apa yang beliau inginkan. Huruf Arial yang digunakan pada logo ISI Surakarta sebagai berikut :

Arial Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 33 . Huruf Arial

(Sumber : Wawancara Nur Rokhim.2019)

3. Faktor Perubahan logo ISI Surakarta

Perubahan pada logo ISI Surakarta tidak serta merta berubah, terdapat beberapa pertimbangan dari berbagai pihak yang mengatur tentang kebijakan dari lembaga seperti logo dirasa sulit untuk diaplikasikan dalam berbagai

media. Seperti yang dinyatakan oleh Achmad Sjafi'i dalam wawancara sebagai berikut :

“ Nah ketika ini selesai jadi banyak persoalan karena tiga dimensional dan sebagainya, untuk mengaplikasi semisal jaket saja orang sudah kesulitan membuat itu, sablon ngga bisa begitu kan ya, sampai akhirnya perlu ada penyederhanaan, waktu itu ada keputusan mas, dilombakan juga karena kebetulan turun Statuta yang terakhir dan didalam statuta itu memang ada amanat untuk membuat hymne baru, kemudian mars ISI Surakarta, ada bendera ISI Surakarta, dan akhirnya dipikirkan logonya mau pakai logo yang mana.

Menurut Achmad Sjafi'i, pertimbangan dalam merubah logo ISI Surakarta salah satunya yaitu terkait dengan warna pada logo yang memiliki warna yang lebih dari satu warna, dan kesan dimensional pada logo yang mengakibatkan pengaplikasian pada logo yang kurang dapat diterapkan pada berbagai media, selain itu bertepatan dengan berubahnya statuta yang tertuang dalam Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 29 Tahun 2017 tentang Statuta ISI Surakarta khususnya pasal 4 ayat (4) Mengenai Penggunaan Lambang Institut Seni Indonesia Surakarta, karena perlu ditetapkan dengan peraturan Rektor tentang Penggunaan Lambang Institut Seni Indonesia Surakarta yang hingga pada akhirnya ada amanat untuk membuat logo baru yang diikuti dengan mars dan hymne.

Dengan pertimbangan di atas pada akhir tahun 2016, ISI Surakarta menyelenggarakan lomba atau sayembara yang dibuka secara umum. Sayembara tersebut “sebagai upaya mewujudkan visi sebagai perguruan tinggi seni berkelas dunia berbasis kearifan budaya Nusantara. Mengemban misi

memajukan seni dan ilmu seni berbasis kearifan budaya Nusantara melalui kegiatan pendidikan, penelitian, dan penciptaan seni demi menjunjung tinggi martabat bangsa Indonesia dalam sistem tata kelola yang akuntabel dan transparan. Guna meneguh visi misi tersebut ISI Surakarta menggelar cipta logo, mars dan hymne”. Kutipan tersebut diambil dari poster sayembara pada tahun 2016. Berikut merupakan poster sayembara.



**LOMBA CIPTA
LOGO, MARS & HYMNE
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

Latar Belakang
ISI Surakarta berupaya mewujudkan visi sebagai perguruan tinggi seni berkelas dunia berbasis kearifan budaya nusantara. Mengemban misi memajukan seni dan ilmu seni berbasis kearifan budaya nusantara melalui kegiatan pendidikan, penelitian, dan penciptaan seni demi menjunjung tinggi martabat bangsa Indonesia dalam sistem tata kelola yang akuntabel dan transparan.

Guna meneguhkan visi misi tersebut ISI Surakarta menggelar Lomba Cipta Logo, Mars & Hymne.

Ketentuan Umum:

1. Warga Negara Indonesia, ditunjukkan dengan copy identitas diri.
2. Melampirkan surat pernyataan originalitas karya benamerai.
3. Karya cipta logo, mars, dan hymne mencerminkan semangat dan identitas lembaga pendidikan tinggi seni dan yang memuat kandungan budaya nusantara serta sejalan dengan visi, misi ISI Surakarta.
4. Karya dilengkapi dengan deskripsi karya yang diketik di kertas A4.
5. Pemenang hanya diambil satu karya terbaik tiap kategori.
6. Pemenang bersedia menandatangani perjanjian pengalihan hak atas ciptaan.
7. Panitia lomba berhak merevisi karya pemenang.
8. Peserta tidak dipungut biaya.
9. Landasan filosofis logo serta syair mars dan hymne telah disediakan di laman isi-ska.ac.id.
10. Panitia tidak mengadakan korespondensi.
11. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.
12. Karya dikirim dalam amplop tertutup dan ditulis "LOMBA CIPTA LOGO, MARS & HYMNE ISI SURAKARTA".

Ketentuan Khusus:

1. Cipta **LOGO**
 - a. Berupa logogram disertai tulisan "INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA".
 - b. Ditetak berwarna dan hitam putih di kertas tebal ukuran A4, dilengkapi dengan tampilan pengecilan hingga 1x1 cm.
 - c. Menyertakan file dalam CD dengan format vector CorelDraw dan format bitmap JPG dengan resolusi 300 dpi.
2. Cipta **MARS**
 - a. Syair lagu menggunakan bahasa Indonesia, dilengkapi dengan partitur (notasi angka dan balok).
 - b. Notasi dicetak di kertas A4 dan demo lagu yang diiringi minimal satu instrumen disimpan dalam CD dengan format mp3.
3. Cipta **HYMNE**
 - a. Syair lagu menggunakan bahasa Indonesia, dilengkapi dengan partitur (notasi angka dan balok).
 - b. Notasi dicetak di kertas A4 dan demo lagu yang diiringi minimal satu instrumen disimpan dalam CD dengan format mp3.

Kriteria Penilaian:

1. Bentuk
2. Kesesuaian
3. Kualitas estetika

**HADIAH TOTAL
75 JUTA**

HADIAH LOMBA
Satu pemenang lomba dari masing-masing kategori (logo, mars & hymne) mendapat hadiah sebesar @ Rp 25.000.000,-

JADWAL LOMBA
Batas Akhir Penerimaan karya
20 Desember 2016
Pengumuman pemenang
27 Desember 2016

ALAMAT PENGIRIMAN
Sekretariat Lomba
Logo, Mars & Hymne
ISI Surakarta
Kantor Humas ISI Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara No.19
Ketingan, Jebres, Surakarta
57126.

Informasi selengkapnya dapat diakses di laman resmi <http://isi-ska.ac.id/>

isi-ska.ac.id

Gambar 34 . Poster Sayembara Mars, Hymne dan Logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Didalam poster sayembara tersebut berisikan tentang berbagai macam ketentuan lomba, kriteria penilaian, jadwal lomba, alamat, hadiah perlombaan, serta hal yang penting yaitu latar belakang diadakannya sayembara. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta meluncurkan Logo, Himne, dan Mars yang baru di Teater Besar ISI Surakarta pada tanggal 8 September 2017 pukul 19.00 WIB. Perubahan tersebut berawal dari tempat ISI bernaung yang semula di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berubah ke Kemenristekdikti dengan hal tersebut berubahlah pula statuta ISI Surakarta. Melalui Permenristekdikti No. 29 Tahun 2017 tertanggal 13 april 2017 maka Logo, Himne, dan Mars diresmikan.

Sayembara Cipta tersebut terdapat 42 pengirim karya untuk Logo, 15 karya Himne, dan 13 karya Mars. Peserta lomba sangatlah beragam, tidak hanya dari Internal ISI Surakarta saja melainkan berbagai wilayah di luar Pulau Jawa. Kemudian diambil masing-masing satu pemenang untuk Logo, Himne, dan Mars. Untuk pemenang Logo ISI Surakarta Taufik Murtono (Dosen ISI Surakarta), pemenang Mars ISI Surakarta L.Agus Wahyudi Minarko (warga jogja), dan sedangkan untuk pemenang Himne Stevanus Novan Hardiyanto (Mahasiswa Pascasarjana ISI Surakarta).

“Logo baru ISI Surakarta masih memiliki makna yang sama dengan yang lama dari unsur visual, elemen juga masih sama. hanya ada desain yang baru untuk Logo, sedangkan untuk Himne dan Mars juga sama secara filosofinya”, menurut Prof. Dr. Sri Rochana. W.,S.Kar.,M. Hum Dikutip dari *web* isi-ska.ac.id

Pergantian Logo, Mars, dan Hymne diadakan lembaga sebagai upaya dalam mewujudkan visi dan misi ISI Surakarta, serta dikarenakan perubahan

statuta yang pada akhirnya memutuskan untuk memperbarui Logo, logo pada hakikatnya merupakan sebuah bentuk identitas visual yang didalamnya terdapat makna yang dapat mewakili visi, misi, dan harapan yang kemudian disederhanakan melalui sebuah logo. Identitas bisa diibaratkan wajah serta cerminan dari sebuah lembaga maka dari itu ISI Surakarta memperbarui logo. Hasil dari sayembara melewati proses seleksi penjurian dan kriteria penilaian yang dari berbagai macam pihak yang terkait dengan institusi.

“ Pada saat ini disusun, ini mau digunakan untuk ISI, orang masih cenderung jangan gantilah pakai ini saja baik begitu, tapi waktu itu baik itu ada yang berpendapat Almh. Pak Waridi itu memilih ini saja makanya ketika ini jadi beliau juga banyak yang menyerang, nah baiknya itu lantaran menurut dia hasil yang terakhir ini sering kali menerbitkan imaji kayak yang pernah saya lihat di rumah sakit, sama kayak yang saya lihat dikemasan apa jadi terlalu *melok*, terlalu kelihatan terlalu kurang tergarap sisi desainnya itu, simboliknya saja yang dimunculkan, nah saat ini diubah itu juga menjadi anu mas, kita mau membuat baru atau kah menyederhanakan apa yang sudah ada, nah sampai ketatanan masih muncul terbawa, iya itu terbawa, jadi disepakati pertama oleh senat bahwa semua point karakter visual yang dikehendaki ketika membuat logo ini dituliskan sebagai bahan untuk membuat yang baru, mangkanya banyak muncul logo yang bermacam-macam, kalau pengen tau di Mas Esa, kalau boleh soalnya itu bagian dari rahasia lah itu, nah sampai akhirnya ketika rapat dewan juri rame ini mas, ramainya ini kita pengen baru, apakah menyederhanakan bentuk, oleh karena itu dari dua puluh berapa saya lupa itu, kemudian kita memilih. Kalau baru yang ini kalau penyederhanaan yang di sini, nah sampai akhirnya, waktu itu jurinya kan Drs. Guntur, M.Hum., Ahmad Adip, Ph.D., (Dekan FSRD UNS), Drs. Achmad Sjafi’I, M.Sn... nah sampainya kemudian kami menentukan sekali lagi dengan ketua senat akhirnya diputuskan penyederhanaan saja... (Wawancara 22 November 2019)

Pernyataan Achmad Sjafi’i, Tim penjurian sayembara logo pada saat itu diantaranya Drs. Guntur, M.Hum., Ahmad Adip, Ph.D. (Dekan FSRD UNS), dan beliau sendiri Drs. Achmad Sjafi’I, M.Sn dalam pemilihan dan penjurian

hasil dari sayembara terdapat dua pilihan dan banyak perdebatan diantara memilih bentuk logo baru, atau memilih bentuk logo yang mirip dengan sebelumnya namun secara visual berbeda karena terdapat penyederhanaan, dan hasil dari sayembara logo sangatlah beragam yang banyak diantaranya membuat bentuk-bentuk baru. Selang waktu beberapa saat hasil sayembara dipilih dan ditentukan dalam rapat Senat, akhirnya diputuskan bahwa disarankan untuk memilih penyederhanaan bentuk pada logo.

a. Bentuk dan Makna Identitas Visual ISI Surakarta

Hasil dari sayembara logo ISI Surakarta akhirnya diputuskan yaitu penyederhanaan bentuk visual pada logo ISI Surakarta sebelumnya dijadikan sumber penciptaan logo yang baru, berikut logo hasil sayembara yang digunakan hingga saat ini sebagai identitas visual ISI Surakarta :



INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

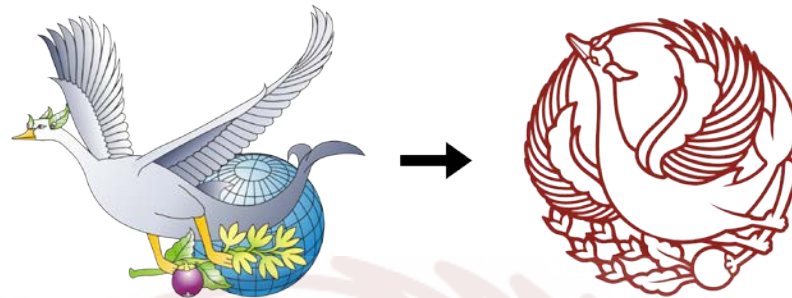
Gambar 35 . Logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Pada logo ini telah melewati proses revisi dan penyempurnaan bentuk beberapa kali, dahulunya masih sangat terasa dan terlihat seperti logo yang sebelumnya seperti masih adanya bola dunia dan sebagainya. Hal tersebut disampaikan Achmad Sjafi'i sebagai berikut :

“ Nah akhirnya terpilih lah desain ini tetapi dengan dua lembar catatan yang terkait dengan visual, dulu masih agak terasa seperti yang lama, misalnya kepala sangat keluar, sayapnya waktu itu juga masih, ya pokoknya pengaruh disini masih sangat kuat, kemudian kami jadikan bahwa dunia tidak perlu dimunculkan dulu muncul mas, dunia tidak dimunculkan tapi diwakili ini totalitas lingkaran seluruh logo itu, dengan demikian nanti kita merangkul dunia itu keseluruhan karena dijadikan satu kepala didongakkan jadilah seperti ini, kalau tidak salah ini tiga kali revisi karena kita juga memiliki, kebetulan yang menang orang dari dalam, tapi waktu itu memang terbuka bagi siapapun, karena yang menang orang dalam kemudian coba kalau dibuat aplikasi begini seperti apa, begini seperti apa, nah akhirnya Pak Taufik menyempurnakan menjadi seperti itu, tapi maknanya kira-kira semua bisa dikembalikan ke logo lama, cuma gambaran wadak, disini kan wadak bangetkan mas, ini muncul, daun apa muncul, tapi semua kemudian diolah disamakan manggisnya juga begitu, cuma kepala angsa kutub itu yang... bagaimanapun saya harus menghormati Pak Nurata ya itu, ini yang membuat gagasan visualnya Pak Nurata...”

Menurut Achmad Sjafi'i, Logo ini dinyatakan sebagai pemenang dengan dua lembar ketentuan memperbaiki dan menyempurnakan bentuk pada logo, serta membuat contoh pengaplikasian logo pada berbagai media. Visual dan makna dari logo berasal dari bentuk logo yang lama, karena yang diterapkan penyederhanaan pada logo yang gagasan visualnya diciptakan oleh I Gusti Nengah Nurata.



Gambar 36 Penyederhanaan bentuk Logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Hasil dari Sayembara cipta logo ISI Surakarta diputuskan dimenangkan oleh Taufik Murtono, selain sebagai peserta dalam lomba, beliau saat ini berprofesi sebagai Dosen di Prodi Desain Komunikasi visual, ISI Surakarta. Dalam perancangannya beliau hanya merubah bentuk dari bentuk awal tanpa mengganti makna dan filosofi dari logo, seperti yang beliau ungkapkan dalam kesempatan wawancara sebagai berikut :

“ Kalo perubahan yang kemarin itu kan bentuk, maksudnya saya terlibat dalam perubahan logo itu kan sebagai peserta kompetisi... Dikompetisikan terus mereka memberi *brief*, nah kita baca *brief*nya. Sebenarnya kalau persoalan filosofinya itu sudah ada dan sepertinya tidak berubah dengan yang lama... Cuman, yang saya lakukan waktu itu memang menafsirkan makna yang ada di logo lama melalui pendekatan, ya pendekatan desain... saya hanya secara sederhana mengekstrak bentuk dan makna yang lama itu jadi simbol yang lebih sederhana. Kalo anda lihat kan dari yang lama perubahan yang baru itu kan secara prinsip sebenarnya tidak ada perubahan, secara prinsip bentuk dan makna saya pikir tidak ada perubahan, memang hanya ada penyederhanaan-penyederhanaan. Karena kalo dilihat unsur-unsur bentuknya itu sama... saya hanya merancang ulang, menyederhanakan dan membuat semua unsur disana itu menyatu... sehingga memiliki kedekatan. Yang kedekatan itu membentuk satu kesatuan... Karena prinsip saya sebenarnya kalo dilihat dari *brief*nya institusi yang buka kompetisi ini dia

tidak mau berubah secara filosofi... mereka hanya ingin visualnya saja yang berubah, dan saya hanya menerapkan apa yang ada diprinsip-prinsip penciptaan desain sebagaimana menyederhanakan terus mengorganisasi unsur-unsur menjadi satu kesatuan... membuat dia lebih fleksibel diterapkan dibanyak medium harapannya itu logonya bisa lebih bisa diterapkan sepanjang masa... kalau saya sebenarnya gaya visualnya jelas berubah, karena dia jenis outline... Saya juga punya pemikiran bagaimana saya membuat satu simbol tapi menyatu tapi juga walaupun dia menyatu tapi dia juga ada kesan dinamis... Mangkanya saya buat kesan gerak itu dari sayap. Sayapnya ada ritme itu saya harapkan membuat ilusi gerak. Jadi logonya tidak mandek. Takutnya logo yang satu kesatuan kan mandek. Itu kalau dilihat sayapnya itu dari dua sisi mungkin tidak simetris gitu ya. Itu saya pingin membuat ilusi gerak disana. Biar walaupun form tapi masih ada dinamikanya.”(Wawancara 9 Oktober 2019).

Pernyataan Taufik Murtono, dalam perubahan logo tersebut beliau terlibat sebagai peserta sayembara, beliau menganalisa *brief* dalam lomba bahwa makna dan filosofi dari logo sudah ada dan tidak ingin dirubah. Melalui pendekatan dan penerapan ilmu desain, logo ISI Surakarta dirancang ulang dengan menyederhanakan bentuk logo yang awalnya memiliki warna yang beragam didalam bentuknya menjadi bentuk *outline* atau hanya berupa garis bagian luar dari sebuah bidang, sehingga semua unsur dalam logo menyatu dan memiliki kedekatan yang kemudian membentuk suatu kesatuan, walaupun secara prinsip dari bentuk dan filosofi sebenarnya tidak ada perubahan, karena memang hanya bentuk dari logo distilasi sehingga menjadi bentuk baru yang lebih sederhana, dinamis, mudah untuk diterapkan berbagai media, dan harapannya dapat bertahan hingga waktu yang lama. Kesan dinamis

divisualisasikan melalui ilusi gerak dari sayap burung angsa yang *asimetris* atau tidak sejajar sehingga memunculkan dinamika pada logo.

b. Warna logo ISI Surakarta

Dalam pewarnaan logo menggunakan warna merah tua atau lebih familiar dengan *maroon*, pemilihan satu warna pada dasarnya agar identitas visual dapat diaplikasikan dengan mudah diberbagai media, seperti pernyataan yang dilontarkan oleh Taufik Murtono, sebagai berikut :

“ Kembali pada prinsip desain lagi, karena keinginan saya, saya ingin memberikan satu logo yang tidak merepotkan maksudnya dalam eksekusinya. Karena kan taruhannya waktu itu saya bilang saya waktu presentasi ini waktu submit ini saya bilang logo yang saya buat ini mau dieksekusi dengan medium apapun didunia ini akan mudah... Prinsip kita kan membuat desain bagaimana desain kita dieksekusi orang lain dengan cara mudah, murah dan cepat gitu. Pngen saya gitu jadi akhirnya jawaban saya ya saya buat sesederhana mungkin dengan warna yang paling dasar gitu. Warna yang paling dasar ya satu warna mau diubah apa saja bisa... Warna institusi kita kan maroon. Dan kalau kita pakai satu warna terus warna institusi ya siapa mau menolak...” (Wawancara 9 Oktober 2019).

Konsep pewarnaan berbeda dengan warna pada logo ISI Surakarta sebelumnya yang memiliki banyak pemilihan warna serta tehnik gradasi. Dalam perancangannya beliau menentukan warna *monochrome* yang sesuai prinsip desain, agar dapat logo bekerja secara maksimal apabila dieksekusi oleh semua pengguna, serta berfungsi agar pengaplikasian identitas visual dapat diterapkan dengan mudah, cepat, murah dan bersifat *responsif*, pada berbagai media dan juga perangkat apapun. Selain itu warna dalam logo dapat menyesuaikan apabila dirubah dengan warna yang lain yang sesuai dengan

aturan. Disamping itu pemilihan warna merah tua atau *maroon* digunakan karena warna merah tua juga merupakan warna institut dari ISI Surakarta. selain itu logo dapat diaplikasikan dengan warna lain seperti yang sudah diatur oleh pencipta logo isi yaitu merah, kuning emas dan hitam. Sebagai berikut :



Gambar 37 . Penggunaan Warna pada logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta.2019)

Warna pada logo ISI Surakarta pada pengaplikasiannya menggunakan tiga macam warna, warna merah dapat diaplikasikan pada latar belakang yang berwarna putih atau terang, serta pada latar belakang yang berwarna gelap dapat menggunakan warna kuning emas dan juga putih. Pada setiap warna mempunyai makna dan membawa kesan tersendiri seperti merah yang berarti keberanian dan bertenaga, kuning yang dapat diartikan sebagai kejayaan, serta kemegahan, dan warna hitam dapat diartikan sebagai kekuatan dan keanggunan.

c. Penggunaan huruf logo ISI Surakarta

Pemilihan jenis huruf pada identitas visual yang baru juga memiliki karakter yang tidak proportional, dalam artian huruf mempunyai ukuran tebal tipis yang berbeda. Taufik Murtono menyatakan :

“ Ya saya akhirnya saya pakai san serif ya cuma ada tebal tipis. Kalau hurufnya memang agak mendua... pemikirannya. Maksudnya pengen membuat satu keputusan pemilihan huruf yang tidak terlalu modern, maksudnya tidak terlalu kekinian juga tidak terlalu ketinggalan jaman. Jadi ya kemarin pilihannya jatuh pada huruf sans serif namun yang masih ada tebal tipis jadi masih ada semacam ada huruf transisi, jadi tidak punya kait tidak terlalu kuno. Pengennya sih memberi isyarat bahwa kami berpengalaman loh. Maksudnya kami berpengalaman itu atau kami mengikuti jaman loh tapi kami bukan anak kemarin sore, maksudnya itu, ya emang agak mendua tapi kenyataannya itu. Jadi tidak yang huruf-huruf modern, kekinian yang tekhno yang minimalis gitu bukan, tapi ya tetep sans serif cuman ada tebal tipis. Pengennya sih kami ngomong kalau kami punya sejarah tapi kami sesuai jaman. Pengennya memberi kesan itu.” (Wawancara 9 Oktober 2019).

Pernyataan Taufik Murtono, menjelaskan bahwa penggunaan huruf tebal tipis bertujuan agar masih mempunyai transisi pada huruf, dapat menyesuaikan dengan kondisi sekarang, tidak terlalu terkesan populer, dan huruf tidak terlalu kuno atau ketinggalan jaman. Pemilihan jenis huruf juga ingin memberikan kesan serta isyarat bahwasannya ISI Surakarta merupakan lembaga yang berpengalaman serta menjabarkan ISI Surakarta memiliki sejarah yang panjang namun dapat tetap menyesuaikan dengan keadaan dan menjawab tantangan pada kondisi jaman sekarang. Jenis huruf yang digunakan dalam identitas visual ISI Surakarta terdapat dua jenis, yaitu sebagai berikut :

Font utama

Castle Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font Sekunder

Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 38 . Jenis huruf logo ISI Surakarta

(Sumber : ISI Surakarta)

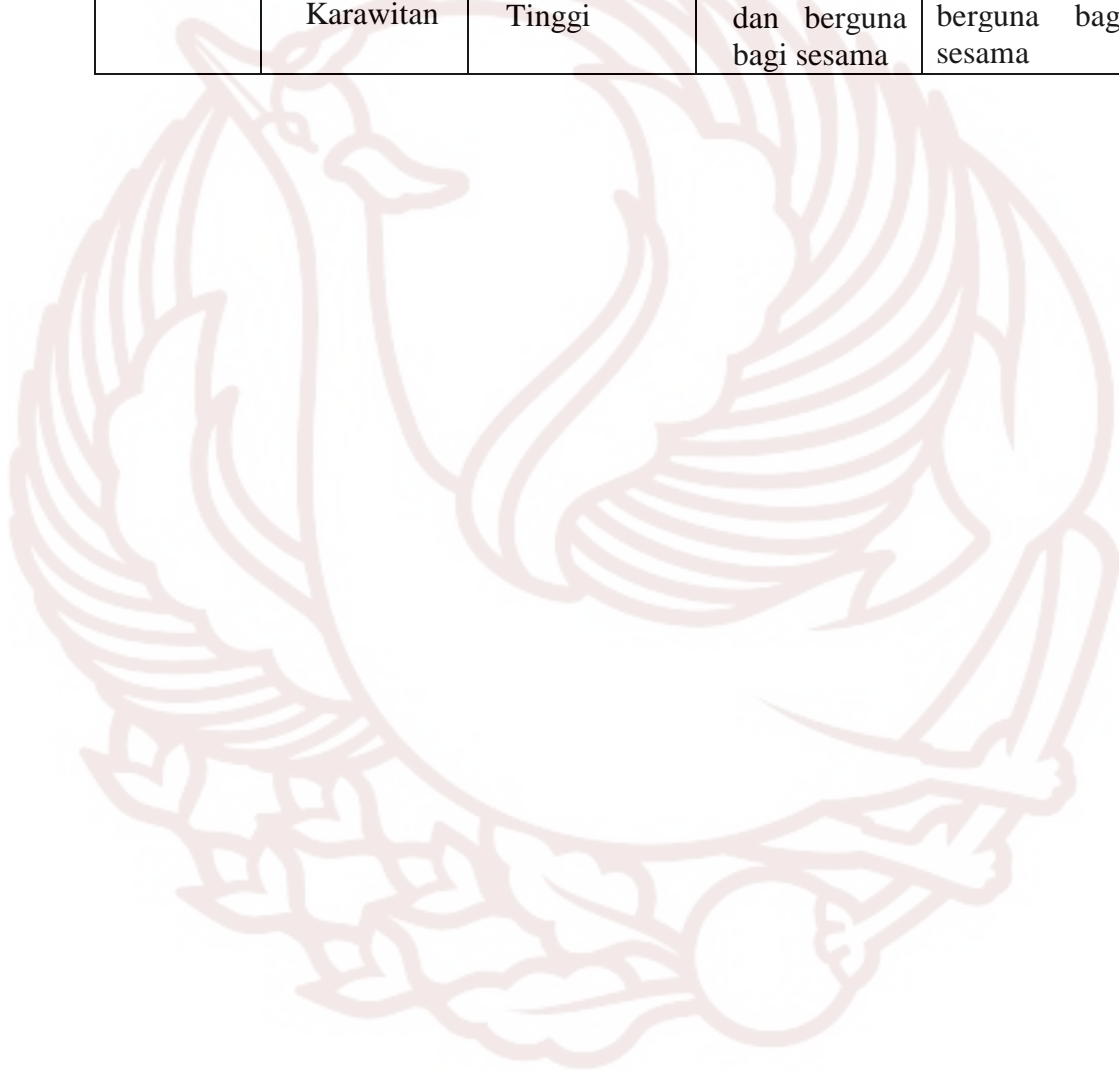
Jenis huruf yang digunakan dalam identitas visual ISI Surakarta yaitu Castle Bold dapat diaplikasikan untuk nama institusi dan juga judul pada keperluan apapun, Myriad pro digunakan sebagai font sekunder yaitu dalam penggunaannya untuk font alternatif yang digunakan untuk keperluan menulis yang bersifat deskriptif.

4. Hasil Analisis Perubahan Identitas Visual ISI Surakarta

Analisis Perubahan dalam penelitian ini menggunakan matriks, yang bertujuan untuk melihat dan menganalisis hasil perubahan bentuk dan makna, serta faktor-faktor apa yang melandasi perubahan identitas visual sejak ASKI Surakarta hingga ISI Surakarta. hasil dari matriks kemudian akan dijabarkan pada kesimpulan penelitian, Analisis pada penelitian ini sebagai berikut.

Identitas Visual	ASKI Surakarta	STSI Surakarta	ISI Surakarta	ISI Surakarta 2
Faktor Perubahan logo	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Status Akademik • Berkembangnya, Visi dan Misi lembaga • Relevansitas Logo 	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Status Akademik • Berkembangnya Visi dan Misi lembaga • Relevansitas Logo 	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Status Akademik • Warna pada logo • Logo Kurang dapat diaplikasikan di berbagai media • Berkembangnya Visi dan Misi lembaga 	-
Bentuk Logo	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter wayang Kapi Cucak Rawun • Rebab • Selendang 	<ul style="list-style-type: none"> • Dewi Saraswati • Urna • Vina • Bunga Teratai • Sampur • Buku • Gunung Wayang atau kayon • Daun Kalpataru • Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Burung Angsa • Ikan Lumba – lumba • Kaki Elang • Urna • Patra • Manggis • Bunga Cempaka • Bumi 	<ul style="list-style-type: none"> • Burung Angsa • Ikan Lumba – lumba • Kaki Elang • Urna • Patra • Manggis • Bunga Cempaka • Bumi
Warna	Hitam	<ul style="list-style-type: none"> • Hitam • Kuning • Putih 	Beberapa warna <i>Gradient</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merah • Kuning • Emas • Hitam
Jenis Huruf	Serif	Serif	San Serif	San Serif
Makna logo	<ul style="list-style-type: none"> • Kekuatan • Keilmuan dan seni • Gotong Royong 	<ul style="list-style-type: none"> • Keagungan, Kekuatan, dan kesucian • Ketajaman analisis 	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelajah • Tajam melihat • Bijak Mendengar 	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelajah • Tajam melihat • Bijak Mendengar

	<ul style="list-style-type: none"> • Tajam dalam menganalisa • Melestarikan, mengembangkan, seni Karawitan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ilmu dan seni berlandaskan Kebenaran, Kemurnian, dan Kesucian • Pancasila • Tri Darma Perguruan Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengendali Arah • Kokoh Memegang Prinsip • Kejujuran • Menebar keutamaan dan berguna bagi sesama 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengendali Arah • Kokoh Memegang Prinsip • Kejujuran Menebar keutamaan dan berguna bagi sesama
--	--	--	---	--



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Identitas visual di ISI Surakarta telah mengalami perubahan status akademik sebanyak tiga kali, sejak awal didirikan dengan nama ASKI Surakarta, lalu berganti STSI Surakarta, hingga pada saat ini dengan nama ISI Surakarta mengalami dua kali perubahan. Perubahan identitas visual tersebut tidak lepas dari sejarah berdirinya perguruan tinggi seni di Surakarta saat ini, urutan atau rekontruksi termasuk diakronis. Faktor-faktor dan alasan yang melandasi perubahan logo diantaranya pergantian status akademik. Berkembangnya visi dan misi lembaga, relevansitas logo, pengaplikasian logo, hingga perkembangan jaman. Setiap lembaga juga memiliki beberapa cara atau proses tersendiri dalam memperbarui identitas visualnya, pada ISI Surakarta penciptaan logo dilakukan dengan mengadakan sayembara atau lomba yang berguna sebagai sarana untuk mendapatkan hasil maksimal, selain itu penciptaan logo dapat ditugaskan kepada pihak yang berkompeten dalam penciptaan logo.

Bentuk dari keseluruhan logo mengadaptasi beberapa dari berbagai macam sumber yang kemudian ditransformasikan serta diubah sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk yang sesuai dengan keinginan pencipta logo berdasarkan konsep, diantaranya karakter wayang, mitologis, alat musik dan seni pertunjukan, ilmu, hewan, dan tumbuhan. pada logo ASKI Surakarta bentuk logo mengadaptasi pada tokoh Kapi Cucak Rawun, Rebab, dan selendang.

Bentuk logo STSI bersumber pada tokoh Dewi Saraswati, Urna, alat musik Vina, bunga teratai, Sampur, Buku, Gunung, daun Kalpataru, dan pancasila. Pada logo ISI Surakarta perubahan hanya terdapat dalam bentuk yang distilasi atau pengayaan ulang sehingga memunculkan wujud yang baru dan memberikan tampilan lebih sederhana, dinamis, mudah untuk pengaplikasian dan adaptasi, dan bertahan dalam waktu yang lama, diantaranya Angsa, Lumbalumba, kaki Elang, Urna, Patra, Manggis, Cempaka, Bumi.

Warna pada identitas visual ISI Surakarta dari awal hingga saat ini berubah-ubah dan tidak tetap, diantaranya Hitam, Kuning, Putih, Merah, dan warna Gradasi. Beberapa warna pada logo tersebut diterapkan melalui hasil pemikiran dari pencipta logo, dipilih karena mempunyai filosofis dan makna yang selaras dengan visi dan misi lembaga, selain itu warna dapat diterapkan pada bentuk logo dan mampu diaplikasikan atau diadaptasi pada berbagai media.

Jenis huruf yang digunakan pada semua logo juga mengalami perubahan dari *Serif* berganti menjadi *San Serif*, mulai dari logo ASKI Surakarta dan STSI Surakarta menggunakan jenis huruf *Serif*, penggunaan huruf *Serif* pada kedua logo tersebut bertujuan untuk menimbulkan kesan klasik, profesional, dan formal. Pada kedua logo ISI Surakarta huruf yang digunakan berjenis *San Serif*, penggunaan huruf *San Serif* pada modern ini sering dijumpai pada berbagai platform atau lembaga, sebab huruf memiliki unsur keterbacaan yang jelas, relevan, tidak terkesan kuno, dan mudah dijumpai di beberapa perangkat digital.

Makna dalam logo berganti seiring berkembangnya status pada lembaga, pada logo ASKI Surakarta bermakna kekuatan, keilmuan dan seni, gotong

Royong, Tajam dalam menganalisis Melestarikan, mengembangkan, seni Karawitan. Makna pada logo STSI Surakarta Keagungan, Kekuatan, dan kesucian, Ketajaman analisis, Ilmu dan seni berlandaskan Kebenaran, Kemurnian, dan Kesucian, Pancasila, Tri Darma Perguruan Tinggi. Pada kedua logo ISI Surakarta memiliki makna yang sama yaitu Penjelajah, Tajam melihat, Bijak Mendengar, Pengendali Arah, Kokoh Memegang Prinsip, Kejujuran, Menebar keutamaan dan berguna bagi sesama. Secara keseluruhan makna pada logo tetap dipertahankan hingga saat ini yaitu ketajaman dalam menganalisis yang digambarkan pada ketajaman mata dan juga Urna.

B. Saran

Identitas visual mempunyai peranan dan dampak yang penting, karena pada dasarnya logo dapat dikatakan sebagai wajah dari sebuah lembaga. Maka dari itu perubahan bentuk sebaiknya mengacu pada logo sebelumnya agar mempermudah proses mengingat audien. Pengaplikasian logo dalam berbagai media baiknya mengacu pada buku “Standar Manual Grafis” supaya penerapan identitas visual sesuai dengan desain yang dibuat oleh perancang, serta agar logo dapat bekerja secara optimal. Pada penelitian ini peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang tidak dapat dibahas secara mendetail. Bagi penelitian selanjutnya dapat meneliti objek dari sudut pandang lain seperti persepsi masyarakat terhadap perubahan identitas visual ISI Surakarta, atau strategi periklanan untuk menarik minat mahasiswa baru di ISI Surakarta, dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

Hermawan dan Ufi Saraswati. 2014. BUKU SISWA, SEJARAH 1 Untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 yang Disempurnakan Peminatan Ilmu Sosial. Jakarta : Yudhistira.

Jefkins, Frank. 1997. Cetakan ke 2, Periklanan. Jakarta : Erlangga

Kartika. S., Dharsono. 2004. Seni Rupa Modern. Bandung : Rekayasa Sains

Kuntowijoyo. 2013. Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta : Tiara

WacanaKusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Penerbit Andi

Miles, Matthew B dan A. Michael Huberman. 2007. Analisis Data Kualitatif, Buku sumber tentang metode-metode baru. Jakarta : Universitas Indosia Press

Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen warna dan desain. Yogyakarta : Penerbit Andi

Rustan, Surianto. 2011. Font & Tipografi. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto. 2009. Mendesain Logo, edisi 2013. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Sarwono, Jonathan. Lubis Harry. 2007. Metodologi Riset unttuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Penerbit Andi

Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam desain grafis. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Sindhunata. 2015. Anak Bajang menggiring angin. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Surakarta. STSI. 2002. Buku petunjuk tahun 2002-2003. Surakarta : Sekolah

Tinggi Seni Indonesia. Surakarta

Sutopo. 2006. Metodologi penelitian kualitatif. Surakarta : Universitas Sebelas Maret

Swasty, Wirania 2017. Serba Serbi Warna Penerapan Pada Desain. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Titib, I Made. 2001. Teologi dan Simbol-simbol dalam Agama Hindu. Surabaya : Paramita

Toekio, Soegeng. 2000. Mengenal Ragam Hias Indonesia. Bandung : Penerbit Angkasa

Skripsi dan Jurnal

Cenadi, Cristine Suharto. 1999. Corporate Identity, Sejarah, dan Aplikasinya. Jurnal Nirmana. Universitas Petra. Vol 1, No 2 hal. 9, 75-76.

Kurniasari, Fransisca, Abednego Natasha. 2011. Analisa Efektivitas Iklan Pasca Rebranding. Surabaya : Universitas Kristen Petra

Panindias, Asmoro Nurhadi. 2014. Perancangan Identitas Visual kawasan Ngarsopuro. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta

Santoso, Dadang Puguh. 2015. Pusaka Dewi Saraswati Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Perhiasan. Surakarta : Institut Seni Indonesia Surakarta

Santoso, Allyn Priscillia. 2018. Analisis logo hari ulang tahun (HUT) kemerdekaan Republik Indonesia (RI). Surabaya : Universitas Kristen Petra

Subagja, Ahmad. 2011. Identitas Visual Bank BTPN Kaitannya dalam *Service Of Excelent*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia

Wibowo. 2012. Mengapa harus ganti logo ? (Kasus pergantian logo Pertamina dan Bank BNI ditinjau dari aspek Filosofi, Estetis dan Fungsional). Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Kutipan pendukung :

<https://kkp.go.id/djprl/lpsplorong/page/1909-lumba-lumba>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2019

<https://www.sridianti.com/ciri-ciri-burung-elang.html>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2019

<http://blog.isi-dps.ac.id/agungjayack/ornamen-pepatran>, diakses pada tanggal 28 Oktober 2019

<https://www.dw.com/id/angsa-terbang-tinggi/a-17581355>, diakses pada tanggal 29 Oktober 2019

<https://www.jatiluhuronline.com/2019/03/filosofi-buah-manggis-lambang-kejujuran.html>, diakses pada tanggal 31 Oktober 2019

<https://caratanam.com/bunga-cempaka/>, diakses pada tanggal 28 November 2019

Gambar pendukung :

<https://pixabay.com/id/photos/angsa-burung-hewan-dunia-binatang-4158228/>, diunduh pada tanggal 29 Oktober 2019

<https://bobo.grid.id/read/08673915/lumba-lumba-mamalia-laut-yang-terancam-punah>, diunduh pada tanggal 30 Oktober 2019

<https://www.jalaksuren.net/mengetahui-ciri-khas-burung-elang-emas-aquila-chrysaetos/>, diunduh pada tanggal 31 Oktober 2019

<https://www.pinterest.com/pin/404479610280893393/>, diunduh pada tanggal 31 Oktober 2019

<https://wartakota.tribunnews.com/2019/01/07/4-manfaat-buah-manggis-bagi-kesehatan-tubuh-anda>, diunduh pada tanggal 31 Oktober 2019

<bukalapak.com/products/s/daun-manggis-segar-500>, diunduh pada tanggal 2 November 2019

<https://ilmudasar.id/perbedaan-bunga-kantil-dan-cempaka/>, diunduh pada tanggal 2 November 2019

<https://www.liputan6.com/global/read/2613165/ini-bukti-sahih-bumi-dan-bulan-sebelumnya-menyatu>, diunduh pada tanggal 3 November 2019

<https://i2.wp.com/caratanam.com/wp-content/uploads/2016/04/Bunga-Cempaka-Putih.jpg?resize=768%2C512&ssl=1> diunduh pada tanggal 28 November 2019

<http://www.hadisukirno.co.id/images/produk/Gunungan-Yogya.jpg>, diunduh pada tanggal 3 Desember 2019

https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71xZdBPktYL._SY355_.jpg, diunduh pada tanggal 3 Desember 2019

<https://bulelengkab.go.id/assets/instansikab/78/artikel/selayang-pandang-hari-roya-saraswati-65.jpg>, diunduh pada tanggal 3 Desember 2019

<https://myimage.id/wp-content/uploads/2019/03/Tari-Topeng-Gunungsari-cover-ok.jpg>, diunduh pada tanggal 4 Desember 2019

<https://www.openbookpublishers.com/shopimages/sections/normal/Open-Bookpic.jpg>, diunduh pada tanggal 4 Desember 2019

<https://docplayer.info/docs-images/65/54361650/images/17-4.jpg>, diunduh pada tanggal 4 Desember 2019

https://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/data/media/148/COCAKRAWUN_YOGYA.jpg, diunduh pada tanggal 4 Desember 2019

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/90/National_emblem_of_Indonesia_Garuda_Pancasila.svg/1200pxNational_emblem_of_Indonesia_Garuda_Pancasila.svg.png, diunduh pada tanggal 4 Desember 2019

<https://ifonts.xyz/wp-content/uploads/2016/09/coop-blackletter-font-2.png>, diunduh pada tanggal 6 Desember 2019

<https://i.pinimg.com/originals/40/7b/4e/407b4e9ee99b7149879c84eb06ebc6de.jpg>, diunduh pada tanggal 6 Desember 2019

https://www.tjokrosuharto.com/30647-large_default/lga-087-rebab-sawo-monte-emas-104x46-srn.jpg, diunduh 1 Mei 2020

<https://unsplash.com/photos/A7RzCegedb4/info>, diunduh 1 Mei 2020-g

<https://manfaat.co.id/wp-content/uploads/2015/05/daun-sirsak-untuk-kolesterol.jpg>

https://www.vam.ac.uk/__data/assets/image/0020/258050/Saraswati-vina_main.jpg, diunduh 1 Mei 2020

LAMPIRAN

1. Transkrip Wawancara

Nama : Taufik Murtono

Jabatan : Dosen prodi Desain Komunikasi Visual ISI Surakarta

Pencipta Logo ISI Surakarta saat ini

Hari/Tanggal : Rabu, 9 Oktober 2019

Tempat : Ruang Akademik, Kampus 1 ISI Surakarta

Materi : Perubahan bentuk dan makna identitas visual ISI Surakarta

P	Bapak di ISI sini selain menjabat jadi dosen DKV, apalagi?
N	Saya hari ini ya cuman dosen, kalo hari ini loh ya. Kalo hari ini saya dosen biasa, terus nyambi sekolah. Nggak ada jabatan untuk sekarang.
P	Cuma dosen saja ya pak?
N	Iya Cuma dosen saja
P	saya mulai tanya dari ke topik pak, kapan dan bagaimana proses perubahan logo ISI Surakarta pak ?
N	Kalo perubahan yang kemarin itu kan bentuk, maksudnya saya terlibat dalam perubahan logo itu kan sebagai ee peserta kompetisi toh, itu kan dikompetisikan. Dikompetisikan terus mereka memberi brief, nah kita baca briefnya. Mungkin anda bisa lacak itu pengumuman kompetisinya, karena disana ada ketentuan-ketentuan lomba. Misalnya soal visi misi. Sebenarnya kalau persoalan filosofinya itu sudah ada dan sepertinya tidak berubah dengan yang lama. Jadi misalnya bentuk dan makna ya. Kalo dari filosofinya ga ada perubahan, burung angsa kutub terus ada sirip lumbalumbanya itu, itu filosofinya nggak berubah. Terus ada buah manggis terus angsanya itu ada mata – ya nggak berubah secara filosofi. Cuman, yang saya lakukan waktu itu memang menafsirkan makna yang ada di logo lama melalui pendekatan, ya pendekatan desain yang apa ya, yang outputnya ya desain baru yang saya lakukan. Sebenarnya sederhana, saya hanya secara sederhana mengekstrak bentuk dan makna yang lama itu jadi simbol yang lebih sederhana. Kalo anda lihat kan dari yang lama perubahan yang baru itu kan secara prinsip sebenarnya tidak ada perubahan, secara prinsip

	<p>bentuk dan makna saya pikir tidak ada perubahan, memang hanya ada penyederhanaan-penyederhanaan. Karena kalo dilihat unsur-unsur bentuknya itu sama, burungnya ada, eh ekor, badan burungnya sama juga seperti itu, terus sayapnya juga seperti itu terus matanya juga seperti itu, kakinya, posisinya seperti itu terus ada unsur-unsur daun terus ada buah manggis a sama. Hanya saya merancang ulang, menyederhanakan dan membuat semua unsur disana itu menyatu. Gitu aja. Cara saya menyatukan ya saya hanya mendekatkan unsur itu menjadi apa ya, menjadi sehingga memiliki kedekatan. Yang kedekatan itu membentuk satu kesatuan. Yang saya lakukan. Karena prinsip saya sebenarnya kalo dilihat dari briefnya institusi yang buka kompetisi ini dia tidak mau berubah secara filosofi.</p>
P	Oh begitu ya?
N	<p>Iya. Kalo saya tangkap loh ya. Itu tidak ingin filosofinya berubah, mereka hanya ingin visualnya saja yang berubah. Dan saya hanya menerapkan apa yang ada diprinsip-prinsip penciptaan desain sebagaimana menyederhanakan terus mengorganisasi unsur-unsur menjadi satu kesatuan. Anda bisa cek saja teori-teori desain bagaimana sih membuat logo yang baik itu saya terapkan disitu. Menyederhanakan, membuat dia menjadi satu kesatuan terus membuat dia lebih fleksibel diterapkan dibanyak medium itu terus, mungkin juga harapannya itu logonya bisa lebih bisa diterapkan sepanjang masa. Jadi orang lihat juga, apa yaa ee orang lewat sekilas juga bisa tahu bahwa itu simbol seperti apa, gitu-gitu. Kan hanya menerapkan prinsip-prinsip desain saja, dan itu kayaknya efektif. Karena kalau saya lihat peserta lain, kalau saya mengintip peserta lain itu mereka banyak yang membuat bentuk baru ya bagi saya itu keuntungan saya bisa menangkap itu tadi, briefnya. Ada yang saya tangkap mereka tidak ingin berubah filosofinya. Nah kalau tidak mau berubah filosofinya berarti logo saya lebih enak karena saya tidak perlu memikirkan filosofinya saya tinggal memikirkan eksekusinya saja. Dan kalau eksekusi desain kita hanya pegang prinsip desain aja.</p>
P	Bagaimana makna dalam logo ISI Surakarta yang baru ?
N	<p>Yang jelas secara bentuk ini dia kan jelas angsa tuh terus tapi dia punya sirip ikan. Kalau ngomongin soal makna kan tentang angsa yang menjelajah kalo angsa yang kebiasaannya menjelajah jauh terus apalagi dia punya sirip bisa menjelajah lewat lautan lewat angkasa gitu-gitu. Terus dia punya mata tiga gitu kan berarti ketajaman pikir ketajaman analisa terus dia punya kuping ketajaman mendengar terus dia mencengkram buah manggis itu ngomongin soal apa ya, kejujuran apa ya? Manggis itu kan buah yang orang bilang jujur, kayaknya loh luar dalemnya sama jadi hati sama lahirnya sama. Terus nanti anda bisa lagi baca filosofinya. Tapi yang jelas saya tidak merubah filosofinya kalau anda lihat saya cuman menyederhanakan dan mengorganisir unsur-unsur visua yang ada disitu menjadi satu gitu.</p>
P	Jadi mengapa dalam logo mengalami perubahan gaya saja ?
	<p>Ya kalau soal, kalau saya sebenarnya gaya visualnya jelas berubah, karena dia jenis outline, dari gradasi. Saya juga punya, punya apa ya?, punya satu</p>

	<p>pemikiran bagaimana saya membuat satu simbol tapi menyatu tapi juga walaupun dia menyatu tapi dia juga ada kesan dinamis. Memang agak sulit waktu mengeksekusi keinginan itu, kalau dia harus menyatu maksudnya menyatu itu kalo logo itu form kalo logo itu form tapi harus ada kesan gerakanya. Lah mangkanya saya buat kesan gerak itu dari sayap. Sayapnya ada ritme itu saya harapkan membuat ilusi gerak. Jadi logonya tidak mandek. Takutnya logo yang satu kesatuan kan mandek. Itu kalau dilihat sayapnya itu dari dua sisi mungkin tidak simetris gitu ya. Itu saya pingin membuat ilusi gerak disana. Biar walaupun form tapi masih ada dinamikanya.</p>
P	Kan ini kemudian dari warnanya berubah hanya satu warna.
N	<p>Nah itu kembali pada prinsip desain lagi, karena keinginan saya, saya ingin memberikan satu logo yang tidak merepotkan maksudnya dalam eksekusinya. Karena kan taruhannya waktu itu saya bilang saya waktu presentasi ini waktu submit ini saya bilang logo yang saya buat ini mau dieksekusi dengan medium apapun didunia ini akan mudah. Jadi sampai kemudian, apa medium yang paling sulit? Yang paling mudah kan jelas print ya. Yang sulit apa, yang sulit misalnya mau dibordir itu mudah. Kalau yang lama mungkin bisa tapi, sulit atau mahal. Prinsip kita kan membuat desain bagaimana desain kita dieksekusi orang lain dengan cara mudah, murah dan cepat gitu. Pngen saya gitu jadi akhirnya jawaban saya ya saya buat sesederhana mungkin dengan warna yang paling dasar gitu. Warna yang paling dasar ya satu warna mau diubah apa saja bisa.</p>
P	Kenapa kok warna merah pak?
N	Kalo marron itu kan kayaknya mandatori ya warna corporate ya, aa warna institusi ya sorry. Warna institusi kita kan maroon. Dan kalau kita pakai satu warna terus warna institusi ya siapa mau menolak ya.
P	Kemudian apa yang menyebabkan jenis huruf pada ISI Surakarta berubah? Jadi dulu kan kalo saya melihat pakai sans serif?
N	<p>Ya saya akhirnya saya pakai san serif ya Cuma ada tebal tipis. Kalau hurufnya memang agak mendua si anunya, apa ee pemikirannya. Maksudnya pengen membuat satu keputusan pemilihan huruf yang tidak terlalu modern, maksudnya tidak terlalu kekinian juga tidak terlalu ketinggalan jaman. Jadi ya kemarin pilihannya jatuh pada huruf sans serif namun yang masih ada tebal tipis jadi masih ada semacam ada huruf transisi, jadi tidak punya kait tidak terlalu kuno. Pengennya sih memberi isyarat bahwa kami berpengalaman loh. Maksudnya kmi berpengalaman itu atau kami mengikuti jaman loh tapi kami bukan anak kemarin sore, maksudnya itu, ya emang agak mendua tapi kenyataannya itu. Jadi tidak yang huruf-huruf modern, kekinian yang tekhno yang minimalis gitu bukan, tapi ya tetep sans serif cuman ada tebal tipis. Pengennya sih kami ngomong kalau kami punya sejarah tapi kami sesuai jaman. Pengennya memberi kesan itu.</p>
P	Kan sebagai perancang ya pak. Saya mau melempar yang ini supaya datanya valid. Jadi mengapa sih pak logonya yang dulu saraswati kok bisa jadi angsa, mungkin bapak tahu ?

N	Saya belum pernah kalo yang pakai saraswati
P	Yang waktu STSI, ada disini datanya. Ini waktu di STSI dulu pakai saraswati.
N	Oh pakai saraswati ya
P	Iya, jadi itu bagaimana transisinya kok bisa dari saraswati bisa ke angsa
N	Waduh kalau itu mungkin kalo nggak pak nur ya prof angga yang tahu. Karena yang mencetuskan filosofi baru itu prof angga seingat saya. Oiya itu saraswati ya.
P	Oh ya mungkin bapak punya rekomendasi saya untuk wawancara kemana.
N	Kalau saya ya itu tadi kalo ingin memperkuat filosofinya anda ke prof. Panggah terus sama ke pak Nur. Kalau anda tidak bisa ke prof Panggah ya ke pak nur aja. Itu anda pasti dapat banyak filosofinya. Terus kalau boleh saya sarankan anda print logo biar tahu tanya ke profesional biar datanya komprehensif gitu. Pandangan profesional. Saya yakin nanti anda dapat banyak kejutan kalau ke profesional karena kemungkinan beda pandangan. Kalau profesional saya sarankan anda tanya pak Anton lah soalnya Bapaknya banyak deket sama profesional. Tunjukkan itu perubahan logonya terus bagaimana itu pendapat profesional. Kita kan belum ngerti juga komentar orang luar. Kan penting juga.
P	Baik, Terima kasih

Nama : Nur Rokhim

Jabatan : Dosen Prodi tari di ISI Surakarta

Kepala UPT Audio Visual

Perancang digitalisasi Logo ISI Surakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 16 Oktober 2019

Tempat : Masjid Kalimasada, Kampus 1 ISI Surakarta

Materi : Perancangan visual dan makna logo ISI Surakarta

P	Kapan dan bagaimana proses perubahan logo STSI Surakarta menjadi ISI Surakarta ?
N	<p>Kalau waktunya saya lupa, dulu saya bersama bapak Nurata, Bapak Nurata menerima amanah dari ISI Surakarta, bahwa ketika STSI berubah menjadi ISI logonya kan belum berganti, kemudian pak Nur memperoleh amanah waktu itu Rektornya mungkin Bapak Supanggih, saya sedikit lupa karena sudah lama, terus kemudian setelah Pak Nurata mendapatkan pekerjaan itu saya diundang beliau, waktu itu saya dimintain tolong untuk mengaplikasi konsep logo yang tadinya gambaran tangan itu kemudian dirubah menjadi bentuk digital, kedalam Corel saya bikin di Corel Draw, Kemudian pengerjaannya saya datang ke rumah Bapak Nurata terus, di sana mengerjakan dari pagi hingga malam tidak mengenal waktu mencari bagaimana logo ini bisa menjadi wujud logo ISI yang baru.</p> <p>kemudian pak nur memperoleh ide yang gambar itu ada angsa bertubuh dolphin. Badan atas bergambar angsa, angsa itu kan kalau terbang-terbangnya itu luar biasa, kalau terbang bisa sampai lama berarti dalam burung jenis angsa itu dapat mutasi antara kutub utara dan selatan. Saya kurang tau ya nanti dibaca pustakanya bagaimana burung itu terbang berapa jam, berapa hari, atau seberapa jauh nanti kamu pelajari.</p>
P	Burung angsanya itu ?
N	<p>Burung angsa, jenis burung angsa kalau diluar negeri itukan ada burung kayak angsa itu lo, itu kan kalau terbang lama sekali dan kuat sampai berapa ratus kilo, nanti dipelajari ini kan saya cuma cerita belum sempat membaca, nah itu digambarkan bahwa harapannya ISI itu merupakan Digambarkan lembaga yang sering melalang buana ke seluruh dunia. Makanya itu ada gambar dunia tha itu. Itu bukan telur, itu dunia ini sedang mengitari dunia sebenarnya kalau boleh diartikan sedang mengitari dunia. Lalu kenapa itu ada gambar dolphin ? dolphin itu kan sebuah binatang yang ini penolong suka menolong jadi kalau orang tenggelam ada dolphin kan dolphin yang membantu untuk minggir kan.</p>

	Itu kmu cari dipustakanya ada, nanti kamu cari apakah benar masalahnya kemarin idenya pak Nurata seperti itu tentang tubuh dolphin dan kepala angsa, trus ini yang lambang manggis kan sebuah buah yang apa hitam luarnya, tapi putih isinya, diluarnya hitam tapi bersih hatinya. trus ada bunga cempaka itu harumnya menyebar kemana-mana itu maknanya itu intinya aja ya, nanti kamu jabarkan, tadi bunga cempaka, manggis, apalagi ?
P	a.. ini ada (sambil menyodorkan gambar logo)
N	Ini istilahnya apa ini Urna, mata urna, Mata Urna itu kan ada didepan itu kan mempunyai indra ke enam kan, artinya itu memang sebuah burung yang luar biasa digambarkan seperti itu tapi seni itu ada makna bisa menembus sesuatu yang luar biasa kan dalam seni itu. Yauda cempaka, manggis ini bola dunia itu simbol dunia yang dikelilingi oleh ini angsa ini, dia mengenakan sayap trus terbang sambil membawa manggisnya itu, nah terus kenapa itu kemudian berubah menjadi ini saya juga kurang paham karena kan dulu, coba kamu ikut lomba yang baru, saya ngga mau, karena saya maunya seperti ini saya bikin seperti ini ngga mau dibayar, kalau lomba kan dibayar, saya ngga ikut saya, tahu-tahunya hanya diubah bentuknya saja tapi tetap sama, akhirnya ya sudah dan saya ngga tau kenapa itu bisa berubah dan untuk apa itu berubah saya juga ngga tau, cuman ini aja yang saya kerjakan ini aja yang saya ketahui. Ini pak Nurata yang nggambar, gambar tangan saya menerjemahkan kedalam bentuk corel. Saya ubah, jadi pak Nurata itu sampai ditemboknya itu masih baru dulu, digambar dengan kapur, itu bentuknya gini lho, dia menggambar ditembok saya aplikasikan di corel. Ini urnanya bulat, ini saya masih teringat, urnanya dibikin ditembok, detailnya itu pak Nurata.
P	jadi semuanya yang bikin pak Nurata pure dari konsep-konsepnya
N	iya semua konsep-konsepnya dari pak nurata, saya hanya mengaplikasikan kedalam bentuk corel gambarnya jadi mulai idenya, bentuknya pak Nurata juga saya cuma mengaplikasikan kedalam digital didalam corel itu sehingga ya sudah seperti ini mau ndak mau tapi itu tadi saya ngga tau kenapa berubah seperti ini. Perubahan itu ngga tau saya dalam rangka apa ini yang tau ini bukan saya tapi yang memiliki wewenang sana, yang memiliki <i>policy</i> sana kenapa berubah karena tahu-tahu ada lomba ini berubah. Pak Nurata juga bingung aku ya bingung.
P	Apa ngga ada kesepakatan sama sekali pak ?
N	Ngga ada, ngga ada kesepakatan ini, ngga ada kesepakatan kan yaudah
P	Mengapa pak gaya warna pada logo ini kok banyak gitu ya pak ?
N	oh ini, kalau ini masalahnya masalah apa ya, a... kita mendekati bentuk warna asli, kalau manggis kan ungu, kalau cempaka kan putih agak kekuning kuning, kalau dunia itu biru begitu aja, jadi dulu kita masih bebas untuk membuat ini, daun ya kyak daun, ini saya, saya yang bikin warna saya, jadi otoritas saya sendiri.
P	jadi berdasarkan melihat secara nyata gamblang
N	Iya-iya artinya kan ketika saya melihat o.. bola dunia biru yauda dibikin

	biru, karena pada saat itu saya tidak berpikir makna warna, tapi justru makna bentuk, makna mangis, makna cempaka, makna dunia, makna urna, makna dolphin, jadi warna ini tidak ada, beda kalau ini satu warna gitu kan beda, jadi memang begitu, saya bagaimana ini biar apa saya sebagai pelukis realis jadi bagaimana supaya enak dipandang saya sesuaikan dengan warna-warna yang realist yang nyata.
P	kan kalau dalam logonya fontnya menggunakan font yang seperti ini pak ya ? (sambil menunjuk gambar logo) atau menggunakan font seperti apa dulu ?
N	Iya ini saya dulu itu saya bikin logonya, kalau font nya itu menyesuaikan jadi belum ada ketentuan, kayaknya yang baru sudah ada ketentuan atau kesepakatan, ini belum jadi fontnya itu ada dulu saya menggunakan "Arial" kalau tidak salah, tapi dulu saya tidak berpikir mengenai font, font yang gampang dibaca dan kelihatan saja
P	yang penting kejelasannya ?
N	iya kejelasannya, jadi nggak harus arial, harus apa namanya itu sans serif tidak, times new roman tidak jadi saya bikin aja sesuka saya, wah enak dipandang kalau ini kan sudah disepakain, dan nyepakatin, ini font yang baru(sambil menunjukan logo ISI yang baru), kalau yang lama Arial yang enak dibaca kan beda ini, jadi saya nggak berfikir. Pak Nur kemarin bilang nggak kalau merubah ini tidak ada konfirmasi ?
P	iya bilang
N	Karena ini penanggung jawab pak Nur dulu, saya Cuma membantu pak Nur untuk bikin ini saja jadi ya sudah, jadi nggak ada yang tau kalau ini yang bikin saya, karena saya bukan orang seni rupa, saya orang tari, makanya orang kaget.
P	Iya bapak bisa menguasai kayak gini kan juga sudah hebat pak bukan ranahnya tapi sudah bisa
N	Ya tapi dulu cuma bisa-bisaan saja haha
P	Bapak mengerti nggak konsepnya ini berubah dari Dewi Saraswati berubahnya gimana, prosesnya gimana ?
N	Wah saya kurang tau ya karena saya hanya menjalankan saja, dan kisahnya yang inipun saya kurang tahu juga karena inikan masing-masing punya arti dewi ilmu ,ada teratai, ini kamu sudah anu, sudah tau ininya gambar-gambarnya apa maknanya apa sudah tau ?
P	Belum makanya mau wawancara.
N	Ini harus dicari dicarinya itu SOTK atau apa ya, iya adakan setiap lambang itu artinya apa, semua ada di situ, dia mengatur tentang logo, makna logo, tapi semua iatur dalam SOTK lembaga dimanapun, nanti coba cari di internet, pokoknya tata, logo, bendera, lambang-lambang semua ada kalau nggak OTK ya statuta. Semua biar penelitianmu ceto banget, kamu wawancarai kan kamu mau melacak, ini kan ASKI STSI kenapa, kenapa ada rebab, kenapa ada burung ini, kan sudah ada artinya kamu harus tau semuanya, ini saya terangkan kamu harus tau.
P	kalau ini jumlahnya ada maknanya tidak kira-kira (menunjuk sayap logo)

	angsa ISI)
N	(menghitung) ndak ada, (menghitung) saya lupa berkaitan dengan apa lupa itu kalau jumlahnya
P	Bagaimana pendapat bapak pada logo yang baru ini, mungkin dari objeknya atau gayanya ?
N	Ya semua itu punya gaya tersendiri, semua punya kesenangan sendiri ya coba kamu lihat dari ini menuju ini kan menjadi luwes kan, keliatan luwes <i>balance</i> , kalau logo lama kan dikira lia karena konsep lama adalah konsep bebas dan liar, kenapa dibikin seperti ini, karena konsepnya dulu ini bebas, bahwa ISI itu bebas kemana mana, jadi seni itu dalam tanda petik bebas untuk berkarya dan berekspresi, jadi emang logonya dibikin lepas. Kan ngga ada ininya (bentuk segilima STSI) kan dimana mana ada ininya. Kayak sudah apa ya sudah kayak keharusan, lalu ini dikembalikan menjadi formal lagi, tidak bebas lagi ini, tidak dibikin sejajar simetris, kan ndak simetris ini, kalau penelitian di artikan setiap orang penilainnya beda beda, yang penting kamu mencari maknanya ini, karena penelitianmu tentang makna.
P	makna, visual, sejarah bagaimana perubahannya
N	kalau saya hanya proses pembikinannya ini trus dari mana siapa itu tapi kalau kemudian transformasi ke sini ke sini saya ndak tau kenapa itu digantikan alasannya apa saya kurang tau, karena saya juga tidak diberi tahu, tahu-tahu ada lomba ikut lomba saja ini, saya ngga mau ikut, saya kira berbeda bentuk, o ternyata masih, ngapain dilombakan kalau masih seperti ini, trus saya berpikir wah sama yaudah. Pak Nurata sendiri juga tidak dikasi tahu wah jadi kaget karena berubah tanpa memberitahu ini, tanpa ada pembicaraan, kalau ini kesini kan jauh jelas berbeda, ini kan jelas harus berganti karena STSI sudah menjadi ISI, tapi ini ISI masih berubah menjadi ISI, artinya disini kan ada sesuatu yang perlu dibahas sebenarnya, tapi kan saya ndak tau.
P	Apa pak hubungannya antara angsa sama dewi saraswati ?
N	Hubungannya ini saya kira konsep perguruan tinggi seni itu kebanyakan kayak ISI Yogya itu mengambil Saraswati di STSI sini juga Saraswati jadi ini anu konsep dewi ilmu, nanti dicari, ini pokok hubungannya dengan ilmu, terus ini hubungannya ngga ada ini kebebasan ini lepas dari dari sini (STSI), tapi maknanyapun ini ada karena disesuaikan dengan sebenarnya kondisi ISI waktu itu, dimana ISI itu melalang buana seluruh dunia, menaburkan keharuman dan orangnya jujur dengan simbol manggis, terus berpandangan yang tajam, ada urna, terus terbang tinggi ketahanan yang cukup lama, ini luar biasa maknanya dan kekinian.
P	apa ada keterpautan gitu pak, maksudnya kayak STSI maknanya dengan ISI
N	ngga ada ini beda maknanya beda, ini pun dengan ini beda (ASKI dengan STSI). Kalau logo ISI yang keduanya sama, cuma dirubah bentuknya saja, mungkin lebih luwes.
P	kenapa kok bisa langsung berubah begitu pak, dari dewi saraswati ke angsa itu kok bisa langsung terfikirkan seperti itu apa ?

N	itu kan karena generasi tha dek, generasi itu menentukan sikap, dimana ini generasi tahun berapa, ini tahun berapa, kan otomatis keberadaan itu sesuai dengan pemikiran saat itu. Ini pemikirannya tahun segini makanya dia bikinnya saraswati, ini kalau tidak salah yang gambar itu pak Gandhi
P	Orangnya masih ada pak ?
N	Oh udah meninggal, ini kalau ngga salah ya namanya pak Gandhi ini Dosen Seni Rupa, coba kamu nanti tanyakan, pak Tarno sudah ini ?
P	Belum, mungkin setelah ini
N	Tanya nanti kalau tidak pak Hastanto, Sri Hastanto profesor sini, beliau adalah pemimpin paska waktu itu, jadi apa mungkin tahu ini, sejarahnya tahu, karena waktu itu ketuanya, sama kalau bisa tanya pak Supanggah, kalau ini benar hubungannya saya, kalau pak Ahmad Sjafi'i mungkin tau karena orang seni rupa terus, temennya pak Gandhi, coba tanya yang bikin ini pak Gandhi, ini bikinnya tangan terus saya aplikasikan, tebal tipisnya ini pas sekali. Mau tanya apa lagi
P	mungkin sampai segitu saja terima kasih banyak bapak atas waktunya.

Nama : Soegeng Toekio

Jabatan : Dosen dari ASKI Surakarta sampai ISI Surakarta

Pendiri dan ketua BKS (Bengkel Kerja Seni Rupa Tradisi)

Salah satu Dewan Juri Sayembara Logo STSI Surakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 23 Oktober 2019

Tempat : Gedung 3, Kampus 2 ISI Surakarta

Materi : Terkait dengan sejarah, proses perancangan logo, visual dan makna logo

STSI Surakarta hingga ASKI Surakarta, serta perubahan visual pada logo

P	Kapan dan bagaimana proses perubahan logo ASKI menjadi STSI ?
N	Nah itu, itu pertanyaan yang administratif, kalau nanya itu liat di buku petunjuknya STSI, itu ada, disahkan tanggal sekian oleh, kalau tak salah rektor, itu jaman e pak Panggah, jadi pak panggah itu merestui konsepnya ini, karena ini konsep e Pak Panggah, jadi saya dengan pak Gandhi mematangkan desain yang disayembarakan menjadi ini, dan ini sudah mendunia, ini atas dasar welingan Bapak Almarhum Rektor Waribi, atas kehendaknya Pak Panggah jadi lah ini (Logo ISI pertama), terus banyak diprotes akhirnya muncul ini (logo ISI Baru)
P	Dulu proses awalnya bagaimana pak dari garudayana ini pak ya
N	Cucak rawun dia main rebab, kenapa rebab, karena seni karawitan, munculah ini Saraswati dewi ilmu pengetahuan, konsep e njileh soko Bali dikombinasi.
P	jadi awal mulanya dari ?
N	Ini disayembarakan, lalu dimatangkan oleh saya
P	Dulu bapak juri ya waktu sayembara ?
N	Dulu saya dipercayai oleh rektor waktu itu sebagai tim seleksi dan tim sayembara, muncula sayembara yang dimenangkan oleh Mas Pong, ini konsepnya merujuk dari beberapa literature, kan bunga teratai, dewi saraswati, memegang rebab karena karawitan, tapi disini memegang kuas karena apa seni rupanya muncul, jadi mulai muncul seni rupa eksis itu tahun 86 an lah
P	Setelah ASRI dijogja ?

N	<i>Bedo jogja dewe kene dewe, kene</i> BKS SR (Bengkel Kerja Seni Rupa)
P	Lalu pak yang didalamnya ini ada apa aja sih pak, sekilas saja mungkin dari visual dan makna dari logo ?
N	makanya <i>tak kandani</i> cari diperputakaan buku petunjuk akademik yang tahun 84 sampai 87 kamu cari disitu ada penjelasannya, arti lambang, inti lambang, kui enek kabeh, bukan hanya lupa nanti ada titik koma yang salah nanti, kmu dapat dari mana data ini ?
P	Saya dapat data ini dari humas Pak Anton, lalu ada hubungannya ngga pak antara logo ASKI dan STSI ?
N	(jawab pak Ahmad Sjafi'i) ini agak kurang otentik ini sepertinya sudah diubah jadi <i>kandel banget ireng e</i> seharusnya ini tipis seperti ini (sambil menghitung) ini kaitannya dengan jumlah prodi yang ada pada waktu itu, jadi ini lambang ilmu, lambang kesenian, kemudian ini tri darma, buku ilmu, tri darma itu ini, jadi ada gunung, gunung itu terdiri dari tiga puncak, sama simbol ilmu pengetahuan, iya nanti cari dibuku saja, tapi nanti kamu benerin ini udah agak berubah ngga tebal seperti itu, pertama kali saya membuat stikernya, <i>tak dudohke</i> Pak Panggah, <i>golek opo tha pak</i> ? logo Pak Sugeng, <i>gak dadi-dadi</i> , wes digarapne Pak Gandhi, Pak Gandhi yo ora dadi, <i>liyane yo gak dadi</i> , <i>wes iki wae</i> (tertawa).
P	Berarti ini ngga ada sangkut pautnya ya pak dengan logo lama ?
N	ya intinya adalah berkesenian dan berkeilmuan intinya itu, itu kan lebih ke karawitan (ASKI) kalau ini lebih ke keilmuan. Dulu Karawitan sama Pedalangan, Tari terakhir lalu Seni Rupa, kalo logo ASKI dengan ide garuda pancasila sama perjalanan Bhineka Tunggal Ika hampir sama, mungkin inspirasinya sama dari pewayangan, ide-idenya kan dari situ. Kalau ini ada nilai-nilai penekanan pada filosofi sebenarnya (ISI), kmu ngerti ini buah apa ?
P	Manggis pak
N	ya ini memang berangkat dari Pak Panggah, Pak Panggah ingin ilmu <i>ki yo kudu jujur, kudu murni, kudu suci</i> itu disimbolkan dengan itu. Berbeda dengan ini tadi memang ini ada konsep yang bersifat pakem bahwa Dewi Saraswati itu tangan kiri pegang apa, kanan pegang apa itu ada maknanya tentang ilmu, keberanian keberadilan, kejujuran itu ditangan tanganya itu makanya tangan ngga satu, jadi itu konsep berdasar nenek moyang, bukan berdasar kasus-kasus aktual, jadi ada hal-hal yang dari jaman dahulu
P	ini dalam gambar Dewi Saraswati ini memakai selendang atau apa ya pak ?
N	Sampur, sampur itu selendang pengaman, selendang jati diri, yang bersifat pemersatu jadi panjang, kalau di jurusan tari itu klo diganti tali kan lain, kesannya juga berbeda
P	jadi untuk Dewi Saraswati itu ada pakemnya ya pak ?

N	Ada dasarnya, landasannya dari situ diolah makanya ini kan ngga figur wajah, karena apa disini ada satu titik itu Urna sumber kehidupan hanya satu titik, satu mata, jadi tidak berwajah seperti topeng itu konsepnya. ini kenapa ada lima sudut waktu itu tahun 80an semuanya harus bersifat P4 pada jaman itu.
P	P4 itu apa pak ?
N	Pancasila, Pengamalan Pedoman Pancasila, itu selalu segi lima baik ABRI, bus angkotan, semua pakai segi lima
P	Berarti mengikut pada setiap masa jaman dahulu
N	Iya karena setiap era itu adalah era instruksi, kalau jaman dulu <i>bener</i>
P	Jadi setiap masa itu memiliki ciri khas tersendiri ya pak ?
N	Iya karena pengarangnya itu kan dipesan, tolongng buatn gambar <i>ngene ngene</i> , ini diterjemahkan dalam bentuk gambar, sama juga ini kenapa backgroundnya hitam ? apa hitam itu ? karena warna hitam itu warna yang misterius, <i>magis</i> , tanda tanya, makanya dalam dunia ilmu ada yang disebut <i>black hole</i> , <i>iku opo</i> ? lubang hitam begitu masuk hilang kan kemana ngga ada yang tau, jadi hitam itu memberi kesan sesuatu yang ada daya kekuatan didalamnya, kekuatan itu apa yaitu kompetensi dosen, kompetensi pegawai pemerintah, mahasiswa, kompetensi waktu dia bermasyarakat dan seterusnya, itukan masih rahasia tanda tanya, ada apa dibalik itu, begitu loh jadi konsepnya memang sudah begitu solid
P	Kalau warna kuning ?
N	kalau kuning kemegahan, kejayaan, ratu.
P	saya masih penasaran pak, kenapa setiap style atau gaya kok berbeda ?
N	ya itu tadi ada dua hal yang menyebabkannya yang pertama pemesan, <i>tolong gawekno gambar ngene ngene</i> , diterjemahkan jadilah, jadi itu tidak sekedar interpretasi.
P	jadi tergantung pemesan, dan brief yang diberikan juga ya pak ?
N	ya tergantung era juga, eranya kekuatan P4 pancasila, kalo ASKI eranya masih era seni pertunjukan <i>performance art</i> , ISI eranya sudah melanglang buana,, ISI yang baru eranya dituntut pada era efisiensi, <i>diringkes wae</i> , <i>digawe ringkes</i> gitu ya, jadi ada tuntutan-tuntutan yang harus diterjemahkan secara visual kan begitu, bagaimana menerjemahkannya, itu tergantung senimannya.
P	lalu bapak sebagai penjurian kan dulu bapak, mengapa bapak memilih simbol yang ini, Dewi Saraswati, apakah ada memang ada pesenannya atau bagaimana ?

N	Nggak-nggak gini, titik tolaknya itu adalah pada institusi ini adalah institusi pendidikan yang berbasis pada budaya nusantara, oleh karena itu sumber-sumber yang bersifat artefak atau ideofak diangkat antara lain itu Dewi Saraswati, tadinya mau bikin Ganesha, tapi nanti kalah sama ITB, UT kan juga Ganesha, nah itu betul dewa pengetahuan, tapi pada versi lain, Dewi Saraswati juga setara cuma dia lebih apa ya, feminim lah begitu, lebih feminim dan mengarah pada hal yang bersifat <i>luwes</i> , <i>Becik</i> , <i>Apik</i> , begitu lo, jadi ada unsur-unsur value nilai tentang etis, tidak sekedar estetis, oleh karena itu pendidikan seni disini bergerak diwilayah, jadi banyak aspek yang harus dibedah begitu, oleh karena itu waktu menganalisa jangan membandingkan dulu tapi baca masing-masing lalu anda boleh berasumsi atau berinterpretasi mengenai ABCD, lalu garis mana yang membuat itu sama, itu kamu cari, itu analisisnya
P	Itu dulu perancangannya berapa bulan ya pak ?
N	Sekitar dua bulan karena saya berdua ini saya yang menggambar, tapi untuk detailnya digarap sama pak Gandhi almarhum, dia mengangkat dari Bali makanya gayanya kan gaya Bali. Iniaku bikinya kayon atau gunung dalam wayang itu kan pintu gerbang dunia, pintu gerbang dunia dari alam makro dan mikro dibikin gunung, ini kan bentuknya kayon, mengapa kok alasnya buku, karena buku itu adalah sumber ilmu yang bersifat netral, siapapun boleh memiliki, siapapun boleh belajar, siapapun boleh menyanggah, jadi ilmu ini menjadi dasar dari STSI, kalo ini dasarnya apa, oh buah manggis..
P	Kalau bunga teratai ?
N	Teratai itu kan, apa ya e keselarasan antara keinginan dan kenyataan jadi <i>mix</i> gitu, apa yang diinginkan. Bunga teratai itu harus suci, bersih, berjalan pada aturan main.
P	Berarti rebab ini simbolisasi dari seni pertunjukan ?
N	iya seni pertunjukan, kalo dari tangan-tangan itu keilmuan dan seni rupa, maka disini kan sebentar lagi ada yang namanya apa tuh multimedia itu lo, media rekam itu yang ketiga, makanya disini sudah disebutkan, diprediksi, cuman dulu waktu diskusi sama pak Gendhon, pak Solo ini kota budaya, Solo ini punya sejarah panjang tapi kedudukan seninya kok begini, dulu kan ini mau dilebur sama UNS saya tidak setuju, karena <i>basicnya</i> beda, latar belakang beda, keinginannya juga beda.
P	Sebelumnya STSI kan bapak pernah mengalami masa di ASKI kan, bapak bisa jelaskan dari beberapa dari visual apa maknanya ?
N	Karna itukan sumber awalnya berangkat dari ilmu atau pengetahuan tentang pewayangan, jadi dipewayangan itu ada tokoh yang namanya Cucak Rawun, itu merupakan sosok yang setara dengan, siapa yang memantu dewa shinta itu, Jatayu, tapi dia lebih sakti dan dia lebih <i>concern</i> pada dunia kesenian, kepada roso, <i>inner life</i> , <i>Attitude</i> , roso itu diterjemahkan dalam setiap sosok, setiap bulunya inikan memberi makna

	ini kan sama dengan Republik Indonesia, sekali kali kamu hitung, ini tanggal lahirnya ASKI itu tahun 60, jadi <i>mbah-mbah</i> kita atau nenek moyang kita itu kalau membuat simbol itu senantiasa dikaitkan dengan fakta fakta misalnya, lambang-lambang rumah, <i>condro sengkolo memet</i> , itu tentang tanggal, mungkin si penggambar ini juga berinduk pada <i>condro sengkolo memet</i> , jadi gambar itu disederhanakan sebagai jabaran waktu, tempat, dan keadaan. Berbeda dengan ini, ini pak Nurata yang tahu.
P	Kalau ini diperbarui sama Pak Taufik dosen saya.
N	iya, ini kan hanya reproduksi dari konsep ini yang didistorsikan lagi, didistorsikan supaya lebih <i>perfect</i> kan begitu berbeda dengan ini tadi ini diterjemahkan menjadi ini (logo ASKI dan STSI), itu beda sekali, ada konsep-konsep yang masuk tentang filosofi, identitas, tentang keadaan jaman, kan jaman ini jaman p4 (menunjuk logo STSI).
P	Terus bagaimana ya pak prosesnya, apa ada digitalisasi ?
N	Nggak itu masih gambar tangan loh itu, pakai kalam bukan kuas, iya jadi garisnya itu garis yang bener-bener jowo gitu, kalau ini sudah di digitalisasi, apa lagi ini, ini sudah <i>komputerize</i> , makanya warna-warna tone begini kan ini dibikin stempel kan bisa, karena ini tidak menginduk pada sistem atau metode logo, jadi mudah diaplikasikan ke media apa saja, biar lebih eksklusif penampilannya jowo gitu lo.
P	Lalu ini jaman dulu kalau didesain itu hurufnya itu vernakular pak, belum ada kayak san-serif, sama serif gitu, apa ini benar benar manual diciptain seperti itu ?
N	Dijaman dulu kan belum ada
P	Patokan-patokan dalam huruf itu ?
N	<i>Hooh</i> , nggak ada jadi selalu bertolak dari kemahiran tangan
P	Baik pak, terima kasih

Nama : Soegeng Toekio

Jabatan : Dosen dari ASKI Surakarta sampai ISI Surakarta

Pendiri dan ketua BKSJR (Bengkel Kerja Seni Rupa Tradisi)

Salah satu Dewan Juri Sayembara Logo STSI Surakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 27 Oktober 2019

Tempat : Kediaman Soegeng Toekio

Materi : Terkait dengan sejarah, proses perancangan logo, visual dan makna logo

STSI Surakarta hingga ASKI Surakarta, serta perubahan visual pada logo

P	Tahun awal mulanya yang mendirikan pak Gendon ya pak ?
N	Pak Gendhon <i>iku seng weling seng ndue soale</i> , dia itu kepala ketua ASKI dan ketua PPKJT itu Pusat Pengembangan Kesenian Jawa Tengah, tempatnya di baluwarti, di keraton, berjubel itu kan rumah tinggal dipakai sekolah, rumah tinggal yang di keraton, disitu pak Gendon lalu mendirikan <i>join</i> sama UNS Minta tanah di Ketingan, jadi pertama kali dibangun itu jurusan pedalangan, saya bagian dokumenter waktu itu motreti. Nah dari situ mulai ditata. Saya setelah STSI muncul saya itu dipercaya menjadi kepala persiapan pengembangan pendidikan seni di Solo. Itu oleh profesor Edi, SKnya masih ada, jadi itu saya memimpin jawa tengah <i>ngedekke kui</i> , tapi beralihnya pimpinan itu ngga berlanjut. tapi ASKI <i>wes ngajuin dinggo naik</i> tingkat jadi STSI, nah STSI waktu itu kan di Seni Rupa baru satu Prodi, dibukak prodi-prodi baru, nah di situ berkembang lagi sampai ke munculnya Institut itu, nah institut kan masih baru itu.
P	Lalu pak, kenapa sih pak di logonya ASKI itu menggunakan Cucak Rawun ?
N	yaitu konsepnya berasal dari filosofi kesenian bahwa Cucak Rawun itu sebuah sosok tokoh yang <i>menguri-uri</i> atau mempertahankan nilai-nilai seni, kenapa dipertahankan, karena itu menyangkut soal <i>roso</i> soal <i>inner life</i> , jadi <i>roso wong jowo kui ya neng kesenian kui</i> , makanya disini simbolnya kan rebab, rebab itu sebagai simbolisasi dari karawitan, dulu yang pertama dibuka kan karawitan, dulu ada namanya kokar, dulu tempatnya di Kepatihan itu, terus pindah jadilah ini.
P	Dulu jurusannya cuma ada dua ya pak ?
N	Karawitan <i>karo</i> Pedalangan, lalu terakhir baru Tari, berarti tari itu paling muda, paling muda lagi ya Seni Rupa.
P	Saya pernah membaca di buku ada sejarahnya kan, dahulu jurusannya

	ada dua, jurusan Surakarta, sama Padang itu bagaimana maksudnya ya pak ?
N	Oh di pendidikannya itu dulu ada dua format, format Jowo terutama Solo, dan satunya di luar Solo yang diangkat Padang, sesudah itu munculah Bali, itu masih ASKI, <i>saiki kan wes sembarang</i> .
P	Saya pernah membaca di buku ada sejarahnya kan, dahulu jurusan ada dua, jurusan Surakarta, sama Padang itu bagaimana maksudnya ya pak ?
N	Oh di pendidikannya itu dulu ada dua format, format Jowo terutama Solo, dan satunya di luar Solo yang diangkat Padang, sesudah itu munculah Bali, itu masih ASKI, <i>saiki kan wes sembarang</i> .
P	Berarti gini pak, saya nangkapnya jurusannya cuma dua, Karawitan sama Pedalangan, terus yang surakarta sama padang itu apanya ?
N	Itu gayanya atau apa ya, intinya inti pendidikannya sumbernya itu, jadi ciri-ciri pendidikan di Solo itu ya khas <i>Jowo</i> , tapi yang diluar Solo itu padang waktu itu terus ditambah Bali, jadi Bali itu baru, <i>itu mboyong meh sak kampung itu cah enom-enom</i> dari Bali sama Pak Gendhon dibawa ke Solo, iya <i>bener</i> dikasi asrama disitu. Tokoh yang terkenal itu namanya Sadre' udah meninggal dulu dia di IKJ, dari IKJ ditarik ke Solo, wah jadi menanjak karena apa ide-idenya bagus, Nyoman Sadre', neng lek seng Jowo Kriyane kui kebanyakan orang jepara yang sekolah di Jogja, seperti Pak Bande, Pak Yanto, Pak Gande, eh Pak Gande UNS, Pak Imam Adi, itu asli Jepara, jadi mereka sekolah di Jogja ditarik ke Solo gitu loh. Kalau saya <i>nyeleneh</i> dari modern, dari Bandung ke sini wah rombak <i>kabeh</i> . Malah setiap punya ide itu langsung populer contohnya apa desain grafis, belum ada di Solo, <i>tak gawe nggawe yo pameran wuh heboh</i> , itu tahun 82, jadi ada beberapa kejutan yang saya angkat dari versi modern kedalam versi tradisi dan yang paling populer lukis kaca itu, <i>saiki lukis kacane wes ilang</i> , ngga diterusin.
P	Dulu itu lukis kaca masuknya grafis pak ya ?
N	Nggak ya lukis kaca, ngelukis diatas kaca dan itu pernah populer tahun 82 sampai 84 lah populer dan pernah mendapatkan penghargaan bahkan punyaku, kan aku pernah pameran barengan bertiga di Bandung lukis kaca <i>tak pamerke</i> sekitar 30 karya ngga gede lah 60-60 gitu habis, cuma ngga mahal saya jual murah untungnya apa yang beli semua orang bule jadi dibawa pulang ke negerinya ada yang dari Belgia, Belanda, Jerman, jadi karyaku banyak disana.
P	Lalu maknanya bagaimana pak ya ? ini seperti dewa pelindung kesenian atau bagaimana ?
N	Dia itu sebagai pelindung, pengayom, tapi dia jelas semaca, dewanya kesenian seperti itu <i>neng</i> menurut versi Jowo, kalau versi Bali ya ini tadi Dewi Saraswati sama angsa ini, angsa ini kan tunggangan Wisnu.
P	Ini kalau dipewayangan itu badannya kera yang punya sayap
N	Iya berbulu, sayapnya ini pinjem dari sayapnya garuda, kalo didalam kakanya dia, apanya ya, ya kakaknya, Jatayu itu kan rajanya burung garuda, yang membela Dewi Sinta itu, Cucak Rawun kan nama burung

	itu, burung yang cerdas, yang <i>ngga</i> mau diem, dan kalau terbang itu ya tinggi, tapi sayang matanya <i>ngga</i> jelas ya, ini matanya ini kalau didalam keilmuan itu yang disebut prediksi dan analisis, matanya kalau melihat sesuatu itu tajam, kalau rebab itu simbol pertunjukan, <i>simbole</i> Karawitan
P	Lalu mengapa logonya yang cucak rawun ini mengapa harus berubah menjadi Dewi Saraswati sih pak ?
N	Ya itu karena pertama itu karena tuntutan jaman dimana logo Universitas atau Insitusi itu harus mengacu pada format yang ditentukan Dikti, <i>mangkanya</i> ini kan segi lima ini, segi limanya ini ketentuan Dikti karena waktu itu pola ini pola yang meyakinkan pancasilaism, jadi semua hampir kebanyakan baik negeri, maupun swasta itu mengacu pada segi lima, itu semacam apa ya, ya ideologi lah, bahwa Indonesia berkonsep pada Panca itu Pancasila itu.
P	Jadi mengapa harus berganti ya pak, apa dari pesenan atau bagaimana ?
N	Bukan, karena perubahan status ya kalau bisa dirubah logonya atau simbolnya ngono, dengan catatan masih merujuk pada landasan yang awal jadi awalnya itu kan punya Visi, Visinya apa <i>nguri-uri</i> budaya etnik supaya lestari gitu ya nah konsep itu dipertahankan, makanya ini kan konsep seng, kowe lak <i>nonton</i> neng kene kabeh kan punya makna.
P	Jadi diperbarui apakah memang udah tidak jamanya ya pak ?
N	<i>Ho'oh</i> diperbarui, dipermoderen lah gitu
P	Lalu mengapa ya pak objeknya berganti, maksudnya kalau semisal tulisannya saja yang dirubah kan sudah jadi, kenapa harus berganti dari objectnya juga ?
N	Ya itu karena semua itu kan, yang namanya <i>dynamic</i> dinamikanya sebuah desain atau perancangan itukan tidak harus statis, boleh berubah tapi prinsipnya tetap, <i>contone opo</i> contone logo-logo perusahaan yang besar-besar itu kayak Mitsubishi kan cuma gambar bintang tiga, atau Honda H udah, tapi H ini kalau ditaruh dimana-mana image orang bicara itu Honda begitu iya kan, jadi ada kesan bahwa itu sebuah <i>trademark</i> begitu...
P	Jadi tergantung ideologi
N	Selain ideologi juga tergantung kepekaan kalau seorang perancang desainer itu tidak peka itu tidak bisa menangkap sebuah intisari, itu yang populer itu tanda centrang itu apa ? Nike padahal itu aslinya Nike itu <i>ngga</i> centrang ada tulisannya, kan sangat sederhana tuh, jadi hal-hal yang semacam itu sebetulnya sebuah konsep dari logonisasi yang menterjemahkan dari simbolisasi, simbolnya ya itu jadilah Nike.
P	Mungkin karena statusnya berubah ingin lebih, karena juga ada tuntutan dengan pemerintah juga begitu, jadi banyak faktor ya pak
N	<i>la ndilalah</i> , seng ndue ide itu kan <i>ngga</i> faham soal perupaan karena berangkat dari seni pertunjukan, padahal di seni pertunjukan itu banyak simbol-simbol yang bermakna dalam, contohnya <i>ngene</i> ukel, gerakan ini adalah gerakan tentang roh, jiwa, semangat, aspirasi yaitu gerakan ukel, didalam tari makanya ada konsep yang dinamakan tripomo itu.

P	Lalu apakah ada suatu keharusan ya pak mengganti bentuk logo itu ?
N	Ya itu tadi tuntutan jaman, tuntutan dinamika sosial, dinamika ilmu. Jadi kalau nanti ini dijelaskan bisa ditarik menjadi sumber analisa, contohnya itu tadi perubahan kenapa selalu inikan hampir semuanya selalu memakai sayap, kenapa itu kan sama seperti konsepnya Soekarno kan, capailah bintang dilangit, jadi selalu membumbung ke angkasa ke hal-hal yang lebih tinggi, jadi konsep itu adalah konsep <i>dynamic</i> , dimana tidak statis diem aja, tapi selalu bergerak makanya dikasih bentuk sayap, dan sayap ini bagian pokok dari katakanlah seekor burung.
P	kalau di logo STSI sayapnya di ini ya pak sampur ?
N	Sampur, tapi ini diwakili oleh ini daun-daun ini, ini kan mengambil dari kemodo, kemodo itu lidah api yang ngga pernah diam jadi terus bergerak, sama halnya dengan sayap ini, jadi dia bergerak terus
P	Jadi dapat ditarik kesimpulan itu begini pak, sebenarnya pesan-pesannya dari ASKI sudah sampai ke ISI karena menggunakan bentuk sayap itu, ya selain menggunakan sayap, pesan dan maknanya itu sudah sampai seperti dinamisasi
N	<i>He'eh</i> benar, jadi disitu juga ada semacam spirit yang harus dijaga dan harus dikembangkan, yang namanya sayap itu kan berkembang, melang-lang buana. Yaitu ada perubahan yang bersifat radikal ya, itu sumbernya diangkat dari dua etnik yang berbeda, kalau ini dia, bil dari Jawa, itu Jawa, kalau ini dari bali, tapi kalau menjawab visi lembaga <i>ngga</i> masalah karena lembaga ini adalah menterjemahkan sumber-sumber etnik nusantara, jadi entah itu Bali, entah itu Dayak, entah itu sama saja.
P	kalau yang menciptakan logo ASKI itu siapa ya pak ?
N	itu udah sepuh itu, itu dari kasepuhan, ngga tau yang bikin siapa
P	baik terima kasih

Nama : Achmad Sjafi'i

Jabatan : Dosen prodi Tv dan Film ISI Surakarta

Perancang logo STSI Surakarta

Hari/Tanggal : Rabu, 27 Oktober 2019

Tempat : Ruang Akademik, Kampus 1 ISI Surakarta

Materi : Terkait dengan sejarah, Proses perancangan, perubahan dan perjalanan logo ASKI hingga ISI Surakarta

N	<p>awal mula ASKI itu bertempat di Baluwarti, roso tosan aji kemudian dia nanti akan berkembang menjadi prodi keris itu tapi dulu disana masih Roso Tosan Aji kemudian berkembang menjadi BKSR, saya membantu disana, kebetulan karena lokasinya itu kumpul antara PKJT (Pusat Kesenian Jawa Tengah) kemudian ada ASKI Surakarta, kemudian satu lagi ada Taman Budaya, Pusat Kesenian Jawa Tengah, kemudian ASKI Surakarta, tapi secara organisasi satu lingkup, sering kali saya sampai bingung pekerja ASKI atau pekerja apa, kan anu banyak pekerjaan yang bisa dilakukan, dan saya liat yang justru banyak yang pakai logo ASKI di kaos itu yang mereka membuatnya SK Sala, kan sebetulnya kan solo itu kan karena Bung Karno menuliskannya dan kemudian menjadi isu nasional.</p> <p>Nah disana saya hanya membantu ukir karena kan saya sebenarnya dari jurusan patung, SMA saya dulu STM Dekorasi Ukir, hanya ada dua di Indonesia satu di situ satunya di Batu Bulan. Ya saya akhirnya tidak bisa masuk harian oleh karena itu hal-hal yang terkait administrasi saya malah akhirnya tidak begitu tau, tapi begitu kita pindah disini (Kentingan), saya diangkat tahun 85 lalu diminta Pak Soegeng membantu BKSR. Nah ketika terjadi ada tanda kutip istilah Jawa <i>gothang</i> itu karena organisasi BKSR tidak jalan. Waktu itu BKSR lumayan punya pamor, jadi walaupun bengkel kerja tapi ada begitu banyak tanda kutip siswa karena belum ada status mahasiswa kan. Belajar disana membuat topeng tradisi, membuat batik, membuat keris, membuat ukir-ukiran ada keramik, bidangnya begitu banyak sampai akhirnya nanti mereka merujuk ke Kriya, tapi tercatat kami punya siswa yang pada akhirnya lumayan terkenal di dunia tradisi, kemudian beberapa ada dari mahasiswa Arsitektur, mahasiswa UNS. Saya mulai tahu ya ketika setelah itu tahun 87 berubah menjadi Sekolah Tinggi, dulu kami dibohongi sama Pak Has ijin pendirian prodimu sudah keluar gimana kita buka ngga, kita kembangkan BKSR, lalu kita kembangkan Bengkel Kerja Seni Rupa yang ada itu kemudian dibuka dua prodi, karena orientasi sejak awal memang kami ingin mengembangkan ke</p>
---	---

Kriyaan dan satu lagi agar menjadi satu kesatuan yang utuh dari Seni Pertunjukan kemudian kami membuka pertama Tata Rupa Panggung, tapi beberapa kali berubah nama jadi Tata Pentas, Tata Pentas, Tata Rupa pentas terakhir Tata Rupa Pentas (TRP), dua inilah yang kemudian menjadi bibit awal sampai akhirnya ASKI kemudian mencoba mengusulkan pengembangan status, dari Akademi kan kalau akademi mereka kan hanya punya prodi-prodi yang katakanlah satu jurusan begitu kan, sampai akhirnya bisa dikembangkan menjadi tiga jurusan ditambah dengan Seni Rupa lalu mengusulkan status menjadi Sekolah Tinggi Indonesia, karena proyek yang sudah dilakukan sejak tahun 83 proyek Institut Kesenian Indonesia, mengembangkan seluruh perguruan tinggi yang masih berstatus Akademi maupun Sekolah Tinggi agar menjadi Institut, boleh menggabungkan boleh menambahkan prodi-prodi baru. UNS belum punya Seni Rupa, karena Seni Rupa UNS kan masih 64 kan itu.

Nah Saat kemudian turun surat persetujuan bahwa ASKI secara resmi dikembangkan menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia di Surakarta disingkat STSI Surakarta kemudian ada gagasan membuat logo baru, nah waktu itu karena beberapa orang menyadari, ini perubahan status yang lumayan mereka anggap signifikan karena dari awalnya seni pertunjukan kemudian menjadi perancangan seperti dua fakultas gitu ya maka logonya jangan dibuat secara internal, tapi dilombakan, nah kemudian ada lomba, itu yang saya ingat diantara salah satu pemenang itu adalah Mas Pong, biasa orang Jawa kan nulisnya begitu, Mas Pong, Purnomo mungkin nah itu menjadi salah satu pemenang, hasil soalnya Pak Soegeng kayaknya lupa, hasil dari panitia disaat itu adalah menggabungkan visual dari pemenang-pemenang yang ada itu untuk di formulasi baru, berdasarkan makna-makna yang sudah ditetapkan ketika lomba. Nah sampai akhirnya kemudian Pak Gandhi ditugasi membuat Sketsa yang terkait dengan rencana penggabungan logo itu dan memang ada perubahan yang sangat mendasar jika dilihat dari karakter visual dari ASKI sebelumnya Cucak Rawun itu, kemudian menjadi saya rasakan ada pengaruh beberapa perguruan tinggi besar, karena waktu itu muncul gagasan-gagasan dari terutama yang mengajukannya lomba, ya seperti misalnya apa mas, simbol teratai, lalu ada Ganesha, dan sebagainya itu gagasan yang sepertinya mereka kalau membuat logo secara tren nasional yang belum pernah terbentuk oleh, waktu itu kan masih belum terbentuk DKV yang ada baru program studi kalau ada jurusan Reklame, kalau Grafis itu murni, jadi yang ada Reklame memang mereka ke Iklan, mereka ke pembuatan identity yang terkait dengan organisasi dan sebagainya, Fotografi ke arah-arah situ lah ya. Tapi yang secara khusus mengelola seperti DKV sekarang waktu itu masih belum ada.

Nah kebanyakan yang saya tahu mereka ikut itu ya masih banyak dilatari tadi gambar-gambar yang sudah ada, sementara dari sini sebetulnya kan menghendaki adanya penciri lah, setidaknya

	penciri itu diwakili oleh waktu itu jurusan-jurusan yang ada, lah sayangnya waktu itu saya membaca tapi saya tidak begitu mengingat-ingat saat saya melihat ada barang terbengkalai di Bengkel Kerja Seni Rupa, yang sekarang menjadi prodi Etnomusikologi.
P	oh dulu tempatnya digedung itu ya pak ?
N	<p>iya yang kayak kuburan, yang kaya los pasar kecil itu dulu, belum ditutup-tutup dulu masih bukaan ya kantornya masih diatas itu, sampai akhirnya saya mendengar pak Gandhi karena memperoleh pesanan dari seseorang yang sangat dikenal di negeri Belanda, bahwa beliau dipesan untuk membuatkan ini replika salah satu kereta Keraton, lah pekerjaan itu terbengkalai sampai akhirnya ketua di waktu itu ketua STSI itu sampai berkali-kali mendapat nota dari pemesan itu maupun akhirnya dari DIKBUD, kemudian Pak Gandhi dinonaktifkan menyelesaikan tugas itu tidak boleh dibebani tugas-tugas lain. Semakin terbengkalai, saya ngomong ke Pak Soegeng pak ini gambarmu kalo dibawa orang kacau pak, <i>Lha piye</i> Pak Gandhi dsb, sampai akhirnya <i>njenengan</i> tugasi <i>wae</i> yang membuat ini atau saya tugaskan ke Bu Wuriani Batik itu, Bu Wur kan baru masuk sampai kemudian, aduh tanganku tangan tekstil kalau disuruh membuat yang kayak begitu kan karakter yang bagaimana ya. Karena barang itu terletak di meja tidak ada penyelesaian akhirnya saya bawa ke tukang <i>copy</i>, waktu itu <i>copy</i> untuk pengecilan itu belum bisa mas, jadi harus dipotong-dipotong saya set lagi, saya gambar, tapi saya masih belum paham bahwa di film, di studio itu bisa di potret jadi kecil kan bisa, tapi untuk koreksi saya kan sulit, sampai akhirnya pokoknya saya juga menggunakan teknologi fotocopy itu silang-silang <i>ngopynya</i>, terus saya buat, saya coba untuk alternatif beberapa stiker karena saya waktu itu lagi bermain-main stiker, karena lagi senengnya buat itu, nah begitu selesai terus, Pak Panggah saya buat stiker latihan lha terus diambil, <i>seng iki wae</i>, seingat saya waktu itu anu mas, logonya mirip yang kamu buat tapi garisnya ngga setebal-tebal seperti itu, kemudian teratainya itu warnanya violet warnanya, tapi saya tidak tahu begitu diambil lalu pak aku <i>tak nggawe</i> stiker <i>yo, yo gawe o</i> akhirnya saya buat banyak, nah yasudah akhirnya saya tidak tahu sudah saya serahkan ke koperasi saya ngga pernah nanya sampai akhirnya kemudian ya logo-logo itu dipakai tapi belum ada pengaturan yang terkait dengan wes pokoke tata cara penggunaan bermacam-macam aplikasi logo itu, oleh karena itu kemudian ya, kebijakannya ya kebijakan yang sering kali bisa diputusi sendiri oleh bawahannya, sampai akhirnya ada yang membuat dari logam sik Narno, dulu anu PLP di Seni Rupa orang Kartosuro.</p> <p>Nah karakter yang dibuat pak Gandhi itu sebetulnya sangat keliatan Bali-nya apa lekuk tangannya, kemudian tanda-tanda disana, urnanya urna yang sangat Bali kemudian ada tiga beras yang kemudian itu menempel, itu kemudian di sticker saya, saya buang karena ketika dikecilkan agak mengganggu keliatan kotor itu, kemudian beberapa</p>

	yang dibuat tegas-tegas seperti pakaian <i>pedande</i> itu juga agak saya lekukkan, tapi kemudian saya tahu itu yang dipake persoalan yang terkait dengan filosofinya yang pasti ketika ada daun-daun apa mas, papatran itu ya, itu ada jumlahnya itu, itu mewakili apa harus dihitung lagi, (mengitung) ini harus menghitung lagi tapi yang pasti belum ketemu di buku ?
P	Ada pak, didalam buku panduannya sudah ada
N	Ya kira agak seperti itu buku dan sebagainya, cuma saya lihat ada yang rangkap, ini berdiri diatas teratai membawa gitar kemudian dia macem macem ada anu tapi terakhir saya liat kok ini mukanya lebih bulat, tulisannya ini harusnya agak mirip atau kurang lebih sama dengan yang ASKI Surakarta, jadi saya sering melihat antara STRSI Yogya, dengan STSI dengan ini karakter hurufnya hampir bermiripan
P	Ini ditangan-tangannya pegang apa ya pak
N	Saya lupa kalau tidak salah itu peralatan yang ada pada konteks hindu yang dia itu menyimbolkan sesuatu jadi ada pegang buku, nah jarinya yang begini itu juga berubah kan itu, yang pasti dia memegang semacam rebab itu, kalau ASKI jawa banget, kalau ini Pak Gandhi membuatnya agak sedikit Bali, kalau pakaiannya jelas ya mas dia pakai kain nglewer kebelakang itu, kalau dibali itu memang busana Dewi Saraswati, iya kalau Saraswatinya Jawa kan dia menggunakan sinjang tidak pakai begitu, sayangnya pak Gandhi sudah meninggal sebetulnya beliau yang paling banyak yang bisa bercerita mengenai itu.
P	ini maknanya apa saja ya pak ?
N	lebih enak dari buku karena waktu itu melihat sudah ada cengkorongan, kemudian ya saya tinggal membuat, tadinya karakter papatran ini papatran yang sangat Bali mas, jadi sebetulnya kita dan Bali mempunyai banyak hubungan yang tidak begitu jauh, tapi waktu itu saya melihat patran Pak Gandhi itu panjang-panjang dan kurus dengan demikian ketika digabung dengan ini yang mewakili jumlah prodi atau, anu ya saya lupa ini, jadi kurang begitu keliatan apalagi ketika yang ini diblok jadi semakin menipis kan kesini, ya kalau saya buat patra jawi, ini dia buat dulu dengan kerawingan, kerawingan itu cekung mas ukiran cekung. Cekung disini terus cembung, nah karakter itu ketika diukir saya lihat juga dia nanti menyimpan cahaya yang menurut saya kurang menguntungkan waktu itu ya kemudian saya ubah menjadi Patra Jawa, Patra itu kan <i>godong</i> daun
P	yang distilasi itu ya ?
N	iya
P	lalu dulu mengerti ngga pak bagaimana awal mula ASKI didirikan itu bagaimana ?

N	saya ngga tau kalau tentang itu
P	itu nanti cari dibuku ada ya pak ?
N	itu yang saya, karena kebetulan saya 84 kemudian Pak Gendhon meninggal itu baru kemudian saya diangkat, terjadi kevakuman sebentar kan itu meskipun kemudian dipegang oleh tim, ada Pak Sukaji, Sukaji Rano Wihardjo yang dulu Rektor UGM, kemudian merangkap disini ada Pak Rustopo, satu lagi Soetarno mungkin, jadi berempat itu menggantikan kekosongan yang ada di ASKI, tapi menurut saya kerja jadi agak kerepotan karena tidak bisa langsung ke Mentri, tapi harus ke Pak Kaji yang ada di Yogya jadi repot, nah tahun berikutnya kemudian ada penggantian ke Pak Abas Ali Basha, Pak Abas Ali Basha itu kan orangnya kan kebetulan bekerja di Dekdikbud Pusat, diperbantukan menjadi direktur disini, ya agak kerepotan juga itu jadi akhirnya hal-hal kecil yang berkaitan anu sering kemudian tidak bisa tertangani dengan baik, sampai akhirnya ketika ditangan Pak Panggah itulah kemudian realisasi yang terkait dengan logo STSI bisa berjalan.
P	Apakah harus berganti logonya itu dari ASKI menjadi STSI ?
N	Ya kesepakatannya dulu mereka begitu, kalau saya sendiri sebetulnya lebih suka gagahnya Rawun, tapi orang-orang pertunjukan sendiri berfikir bahwa kita bakal punya saudara baru dari Seni Rupa, Saudara baru dari Seni Rupa ini kalau menurut mereka pasti punya, katakanlah ambisi kalau kasar banget ya punya visi punya segala macam yang harus diwakili di logo Institusi, mereka kemudian membuat logo baru, tapi karena saya orang baru saya tidak ikut dalam konteks rapat-rapat yang berhubungan dengan hal itu sampai kepada lombanya saya juga tidak tahu tapi ketika ada hasil terbengkalai saya lihat, dan saya mulainya dari terbengkalai itu kemudian ya akhirnya saya gunakan sebagai stiker dan kemudian mereka jadikan sebagai logo.
P	Ini mungkin diolah lagi ya pak, dulu saya melihat pada buku pada jaman STSI itu fontnya hampir mirip seperti itu, trus bikinya kayak violet begitu.
N	Oh iya violet, saya pertama kali justru membuat itu violet, karena waktu itu saya lihat dari sisi simbolik itu memang begitu, saya membuat beberapa alternatif, Pak Panggah memang memilih yang violet, kalau hasilnya keputusan jadi hitam itu dari mereka karena saya tidak tahu. Proses-proses kalau memang ada saya tidak tahu, karena saya hanya pegawai baru yang masih ada di bawah.
P	Dan dulu juga ada sayembara itu ya ?
N	ada, ada sayembara dan hasilnya kalau ngga salah itu anu mas, tidak ada putusan juara satu tapi kemudian juara dua dan tiga digabung begitu loh intinya, kemudian dibentuk tim dari pemenang trus ada dari Intitusi, seingat saya seperti itu tapi selebihnya karena hanya mendengar lhaiya

	<p>begitu terbatas, seharusnya pak Soegeng yang paham karena dia terlibat disana, saya juga tidak tahu panitianya siapa, walaupun ada ya teman-teman yang hidup di waktu itu kan Pak Soegeng, di bawahnya ada Pak Gandhi, kemudian ada Pak Abu Bakar, kemudian ada Pak Bagyo Suharyono, setelah itu periode kemudian teman-teman Jogja baru datang, teman Jogja maksud saya itu yang kuliah dari Jogja ada Pak Bandhi, Pak Yanto, kemudian ada saya, ada Pak Soemadi, kemudian ada teman-teman dari sini ada Pak Dharsono, Pak Bonyong, Pak Toni, itu barengan saya yang angkatannya agak tua, tapi yang paling <i>tuek</i> tadi Pak Soegeng, Pak Bagyo Suharyono, kemudian Pak Gandhi, Pak Abu Bakar, Pak Abu Bakar saja yang dari Jogja.</p>
P	<p>Penjelasan dari visual dan makna dari ASKI Surakarta apa ya pak, mungkin bapak bisa jelasin sedikit ?</p>
N	<p>Saya sendiri terkait dengan lambang ASKI Surakarta sendiri juga dahulu hanya meraba-raba, dihadapan saya ada seorang tokoh rekaan, tapi mereka mengatakan kalau melihat bentuknya itu adalah cucak rawun, oleh karena itu coba nanti anda telusur cucak rawun itu siapa, dalam konteks ketokohnya dia sebagai apa, tapi pasti dia membawa rebab Jawa, Memainkannya dan ada kain selendang yang kemudian berisi jadi dia mengibarkan panji-panji ASKI Surakarta, tapi saya pikir semua yang terkait dengan jumlah bulu dan sebagainya itu pasti terkait dengan simbol-simbol tertentu ini juga, nah apakah dia terkait dengan 16 juli 1964 kalau ngga salah tanggal lahirnya itu sepertinya, kalau ini 32-32 64 nya disitu mungkin, tapi nanti anda cek ininya dan mungkin kalo 8 delapannya dimana</p>
P	<p>Saya kemarin juga menghitung, kok malah jadi bingung ya pak, soalnya kayak ngga ada sangkut pautnya saya cari</p>
N	<p>Seingat saya dulu ada kalo misalnya kalau masih ada bukunya itu buku-buku jaman dulu masih diputer stencil, nah demikian saya ragu-ragu apakah buku seperti yang dikatan Pak Soegeng dibuku panduan akademik adakah berisi logo seperti ini kiranya tidak, kalau ada cetak, cetak waktu itu masih klise mas, klisenya kan masih yang dari timah itu dalam kondisi negatif ya modelnya mirip adsing gitu, ya teknologinya masih menggunakan teknologi yang lama seperti adsing begitu, saya kan pernah kerja dipercetakan negara, mereka juga pakai timah cair seperti itu timah cair dicetak kemudian <i>distamp</i></p>
P	<p>Jadi kayak stempel gitu ya pak akhirnya ?</p>
N	<p>Iya tapi dari logam, dengan demikian bisa dipakai beberapa ribu eksemplar, nah saya kira semua yang terkait dengan visual disini menghadap ke kanan dan sebagainya, garuda juga menghadap ke kanan ya mas, itu kira-kira dikaitkan dengan hal itu jadi masih simbol-simbol yang sangat umum, walaupun ada khasnya ya mungkin ada tulisan Akademi Seni Karawitan Indonesia itu terus keseniannya diwakilin ke rebab Jawa itu.</p>

P	Kalau mungkin bapak bisa berasumsi logo ASKI ini maknanya apa ya ?
N	Ya sejauh yang saya tangkap hanya mewakili dari sebuah perguruan tinggi kesenian, ya karawitan waktu itu yang ada disini
P	Lalu dari logo ASKI berubah menjadi Logo berupa angsa ini bapak mengerti prosesnya apa tidak pak ?
N	<p>Itu sama seperti yang di logo STSI tadi saya tahu lantaran diwaktu itu sekali lagi Pak Panggah juga berfikir kita sudah bertambah ada prodi-prodi baru dan mau tidak mau nanti kita akan melangkah menjadi Institut, dan benar akhirnya Institut tercapai, nah waktu itu kebetulan Pak Slamet masih di STSI menyeberang jadi ISI itu, ada Pak Tarno, ada siapa, mereka berembuk soal visi-visi yang berhubungan dengan ISI Surakarta, melang-lang buana pokoknya tidak lagi berbicara soal lokalitas saja, kalau sebelumnya mereka bicara sangat-sangat lokal mas, etnisitas mereka jaga, lokalitas mereka kembangkan, pokoknya intinya basis kekuatan lokal itu mereka jaga betul walaupun sampai dikenal oleh banyak orang itu ya lantaran melihat kehebatan kita saja, bukan karena kita publikasikan dan sebagainya.</p> <p>tapi yang di logo pertama itu sudah ada keinginan bahwa kita harus menunjukkan bahwa kebesaran kita tidak hanya dikenali tapi kita tunjukkan kepada dunia bahwa kita adalah <i>center of excelent</i> itu salah satu pusat kehebatan perguruan tinggi kita, nah sampai akhirnya dipikirkan, ada angsa kutub kemudian, ya pokoknya point-point lingkaran dunia dan sebagainya, nah diwaktu itu Pak Slamet menugaskan kepada Pak Nurata untuk terus berkomunikasi kepada Pak Panggah didalam konteks untuk mencari simbolisasi-simbolisasi yang tepat didalam konteks membangun imaji itu, tetapi Pak Nurata adalah seorang pelukis, bukan seorang desainer dengan demikian pikiran yang berkait dengan logo ya lebih banyak ke gambar, ke lambang begitu kan, lalu sisi simbolik yang begitu kental, nah ketika ini selesai jadi banyak persoalan karena 3 dimensional dan sebagainya, untuk mengaplikasi semisal jaket saja orang sudah kesulitan membuat itu, sablon ngga bisa begitu kan ya, sampai akhirnya perlu ada penyederhanaan, waktu itu ada keputusan mas, dilombakan juga karena kebetulan turun Statuta yang terakhir dan didalam statuta itu memang ada amanat untuk membuat hymne baru, kemudian mars ISI Surakarta, ada bendera ISI Surakarta, dan akhirnya dipikirkan logonya mau pakai logo yang mana.</p> <p>Pada saat ini disusun, ini mau digunakan untuk ISI, orang masih cenderung jangan gantilah pakai ini saja baik begitu, tapi waktu itu baik itu ada yang berpendapat Almh. Pak Waribi itu memilih ini saja makanya ketika ini jadi beliau juga banyak yang menyerang, nah baiknya itu lantaran menurut dia hasil yang terakhir ini sering kali menerbitkan imaji kayak yang pernah saya lihat di rumah sakit, sama kayak yang saya lihat dikemasan apa jadi terlalu <i>melok</i>, terlalu kelihatan</p>

	<p>terlalu kurang tergarap sisi desainnya itu, simboliknya saja yang dimunculkan, nah saat ini diubah itu juga menjadi anu mas, kita mau membuat baru atau kah menyederhanakan apa yang sudah ada, nah samapi ketatanan masih muncul terbawa, iya itu terbawa, jadi disepakati pertama oleh senat bahwa semua point karakter visual yang dikehendaki ketika membuat logo ini dituliskan sebagai bahan untuk membuat yang baru, mangkanya banyak muncul logo yang bermacam-macam, kalau pengen tau di Mas Esa, kalau boleh soalnya itu bagian dari rahasia lah itu, nah sampai akhirnya ketika rapat dewan juri rame ini mas, ramainya ini kita pengen baru, apakah menyederhanakan bentuk, oleh karena itu dari dua puluh berapa saya lupa itu, kemudian kita memilih. Kalau baru yang ini kalau penyederhanaan yang di sini, nah sampai akhirnya, waktu itu jurinya kan Pak Adip Dekan FSRD UNS sekarang, Adip siapa itu, Masnya Pak Masipar, <i>nyambut gawe neng nduwur kene mas</i>, dosen interior seng tidak lulus S2 nya itu, nah sampainya kemudian kami menentukan sekali lagi dengan ketua senat akhirnya diputuskan penyederhanaan saja, nah akhirnya terpilih lah desain ini tetapi dengan dua lembar catatan yang terkait dengan visual, dulu masih agak terasa seperti yang lama, misalnya kepala sangat keluar, sayapnya waktu itu juga masih, ya pokoknya pengaruh disini masih sangat kuat, kemudian kami jadikan bahwa dunia tidak perlu dimunculkan dulu muncul mas, dunia tidak dimunculkan tapi diwakili ini totalitas lingkaran seluruh logo itu, dengan demikian nanti kita merangkul dunia itu keseluruhan karena dijadikan satu kepala didongakkan jadilah seperti ini, kalau tidak salah ini tiga kali revisi karena kita juga memiliki, kebetulan yang menang orang dari dalam, tapi waktu itu memang terbuka bagi siapapun, karena yang menang orang dalam kemudian coba kalau dibuat aplikasi bsgini seperti apa, begini seperti apa, nah akhirnya Pak Taufik menyempurnakan menjadi seperti itu, tapi maknanya kira-kira semua bisa dikembalikan ke logo lama, cuma gambaran wadak, disini kan wadak banget kan mas, ini muncul, daun apa muncul, tapi semua kemudian diolah disamarkan manggisnya juga begitu, cuma kepala angsa kutub itu yang pak anu udahlah saya gunakan ini bagaimanapun saya harus menghormati Pak Nurata ya itu, ini yang membuat gagasan visualnya Pak Nurata, gagasan visualisasi komputernya Pak Nur Rokhim di Tari itu, jadilah seperti ini, jadi dua-duanya tidak tahu desain, walaupun dia dua-duanya juga paham di Seni Rupa karena Nur Rokhim juga pelukis, Nurata kita tidak perlu meragukan, tetapi hal-hal yang terkait terutama logo, itu mereka kurang memahami sebegitu jauh.</p>
P	Baik pak, mungkin segitu saja pak yang saya tanyakan, sangat-sangat gamblang sekali, terima kasih ya pak
N	Monggo, njenengan olah

Nama : Rahayu Supanggah

Jabatan : Guru Besar dan pernah menjadi pengajar pascasarjana ISI Surakarta

Mantan Rektor ISI Surakarta

Tanggal : Rabu, 18 Maret 2020

Tempat : Kediaman Rahayu Supanggah

Materi : Tentang logo ISI Surakarta

P	Saya mulai tanya dari logo ASKI ya pak, apakah bapak masih ingat visual secara keseluruhannya, darii karakter Cucak Rawun
N	Saya ngga tau ini, ini karena saya belum terlibat dalam pembuatan keputusan, dalam keputusan membuat logo itu, saya belum membuat keputusan, tau tau sudah ada.
P	dari awal soalnya ya pak, kalau logo STSI mengapa logonya ASKI Surakarta ini menjadi logo STSI Seperti saat ini ?
N	STSI ini yang membuat pak aa... yang di Pramuka
P	Pak Ponk
N	Pak Ponk, saya juga tidak membuat keputusan, ini kan sudah Pancasila, ini Dewi Saraswati dewi kebudayaan. Ini yang saya ikut (menunjuk logo ISI yang pertama) ini sejak awal.
P	Tapi dari katanya pak Achmad Syafii ini njenengan yang pilih dahulu ?
N	Enggak
P	Kalau logo ISI ini bagaimana pak konsep awalnya ?
N	Jauh sekali ini, ini binatang-binatang ini adalah rusa kutub, apa angsa kutub yang setiap tahun migran ke kutub utara, selatan gitu, a..ini pengembaraan ya artinya, seorang seniman harus mengembara, pengembaraan itu akan menghasilkan karya ini manggis ini, manggis ini apa maknanya
P	kejujuran
N	Kejujuran, a... luar dikatakan jelek lah, hitam dan lain lain, tapi dalamnya suci, kejujuran itu kenapa kejujuran, manggis selalu ada bulir atau tangkai, itu kalo empat isinya empat, bisa dilihat dibawah ini
P	logo ISI ini apakah memiliki konsep yang sama dengan sebelumnya ?

N	Ini lain sama dengan STSI dan ASKI, ini tidak selalu cap atau lainnya itu selalu bintang lima, ini telah meninggalkan unsur lima itu ngga ada, sudah tidak terkurung dalam (Tertawa) tidak harus Pancasila, bukan karena saya anti Pancasila ya ini sudah tidak terkurung dalam pancasila, konsepnya terbuka
P	Sama dengan seni ya pak ?
N	Seni tidak harus.. pokoknya harus terbuka seluas-luasnya, kalau ini idenya sama ya (Logo ISI yang sekarang)
P	Disederhanakan saja ini pak
N	Ya nggak tau, tapi sayapnya ini tertutup, kalau yang lama terbuka ya, ini apa ya.. saya juga, setelah itu saya tidak terlibat dalam kebijakan itu, sudah pensiun dari STSI, ini kok <i>klempuruk</i> (tertawa)
P	ini kan dari dulu perubahannya signifikan sekali begitu dari bentuknya dari Cucak Rawun, Dewi Saraswati, ke Angsa, apakah ada konsep yang sama ?
N	Nggak-nggak, yo beda sekali dengan yang ini, semuanya lain
P	Ini konsep awalnya kenapa pak mengambil bentuk hewan angsa, apakah seni melalang buana penjalajah seperti itu ?
N	Iya melalang buana, yang perlu adalah anu pengembaraan, seniman harus mengembara, tidak akan mengembara tidak akan menjadi seniman
P	Ini bentuk logo ASKI juga burung kan pak apakah ada kaitannya dengan logo ISI ?
N	ini nggak, nggak ada, ini Burung Rawun
P	waktu memilih logo STSI dahulu bapak menjadi Rektor apa ?
N	bukan, saya membantu ketua satu waktu itu, jadi punya pengaruh agak penting
P	Waktu STSI itu logonya kenapa ya pak harus diganti ?
N	Ya statusnya berubah mesti harus berganti
P	Tapi mengapa objeknya tidak memakai objek yang lama pak ?
N	Ya itu, ngga tau saya, itu yang bikin Mas Ponk ngga pernah wawancara kepada saya, tau tau sudah nongol itu, Ini 17 melihat logo STSI ini, 17 Agustus 1995
P	Berdasar proklamasi, beberapa saya sudah baca, maksudnya Bapak dahulu yang punya wewenang untuk merubah, mengapa dahulu logonya dirubah ?
N	Oh ini jelas perubahan besar besaran itu, karena filosofinya sudah sangat berubah, visi misi dan sebagainya.
P	Karena status berubah, visi dan misi berubah, maka ada keinginan untuk merubah logo seperti itu ya pak ?
N	Ya, ini dengan Pak Nurata penelitiannya sudah wah.. sudah a.. beberapa

	buku..
P	Berarti untuk membuat logo ini ada penelitian panjang dulu ?
N	Iya, Ada penelitian yang menyangkut seni rupa ada yang filosofi ada, sayap terbuka berarti mengepak, logo ISI yang lama ketika dirubah menjadi yang baru saya juga gak tahu
P	Tapi proses pembuatan logo ISI yang pertama bapak mengetahui kan pak ?
N	iya karena sebetulnya ini hanya copy, Itu ngga merubah ulang itu malah plagiarisme itu malah (tertawa), ini kan hampir sama logonya tapi ngga ada ijin pada saya, pada pak Nurata itu ngga ada, ini sebenarnya sepaket dengan gapuro itu ya..
P	Kapalan ?
N	Iya
P	Itu dibikin waktu ini logonya sudah jadi apa gapuronya dahulu ?
N	Belum jadi logo, itu apa namanya... sudah di desain dulu, yang mengeksekusi itu salah semuanya, karena gapuro itu awalnya adalah bentuk gong ya.. (menggambar), bentuk gong itu dulunya ini gaya gong ya, dimodifikasi terus begini karena gayornya itu, memang gamelan, awalnya gong ini
P	lalu kenapa pak sekarang bentunya jadi kapal ?
N	Sejarahnya lama ini, ini setelah wah kok jepang sekali ya, ya di awali gong itu terus... terus... ini hampir sama dengan ini pengembaraan, satunya pena, iya pena, akademik kan pena ya, penanya di sini manggisnya disini, disini ada roda-roda ya, pengembaraan tapi yang.. yang terstruktur, tidak pengembaraan yang semaunya doang, ini semua bunga itu roda-rodanya ada bunganya ini ya, lima mungkin ini ada mawar, melati, a.. kenur, bunga yang baik-baik semuanya, trus disini ada satpam itu ya
P	Berarti lubang-lubangnya itu digunakan untuk satpam ?
N	Iya haha, itu terjemahannya salah betul itu, karena waktu itu kan proyek ya, proyek ya ngga berkutik, sebenarnya pak Nurata sudah anu jangan dirubah pokoknya akan saya biayai sendiri begitu (tertawa), ini juga <i>teority</i> itu juga namanya itu, konsepnya Dewa Ruci, Dewa Ruci itu kapal pelatih yang di Indonesia banyak, pelatihnya kan Dewa Ruci, Dewa Ruci kan itu, tau kan cerita wayang ?
P	Belum pak, soalnya saya dari seni rupa
N	Oh iya, Dewa Ruci ini adalah falsafah, waha guru, aaa.. ketika Bima berguru kepada Druna semua saudara-saudaranya anu tidak rela karena Druna itu kan ahli perang ya, lha kamu kok berguru sama ahli perang itu kita kan ngga bikin perang lo, karena menang tanpo ngangsorake, karena tekatnya sudah bulat, akhirnya itu Druna kan gurunya kurawa, ya kalau

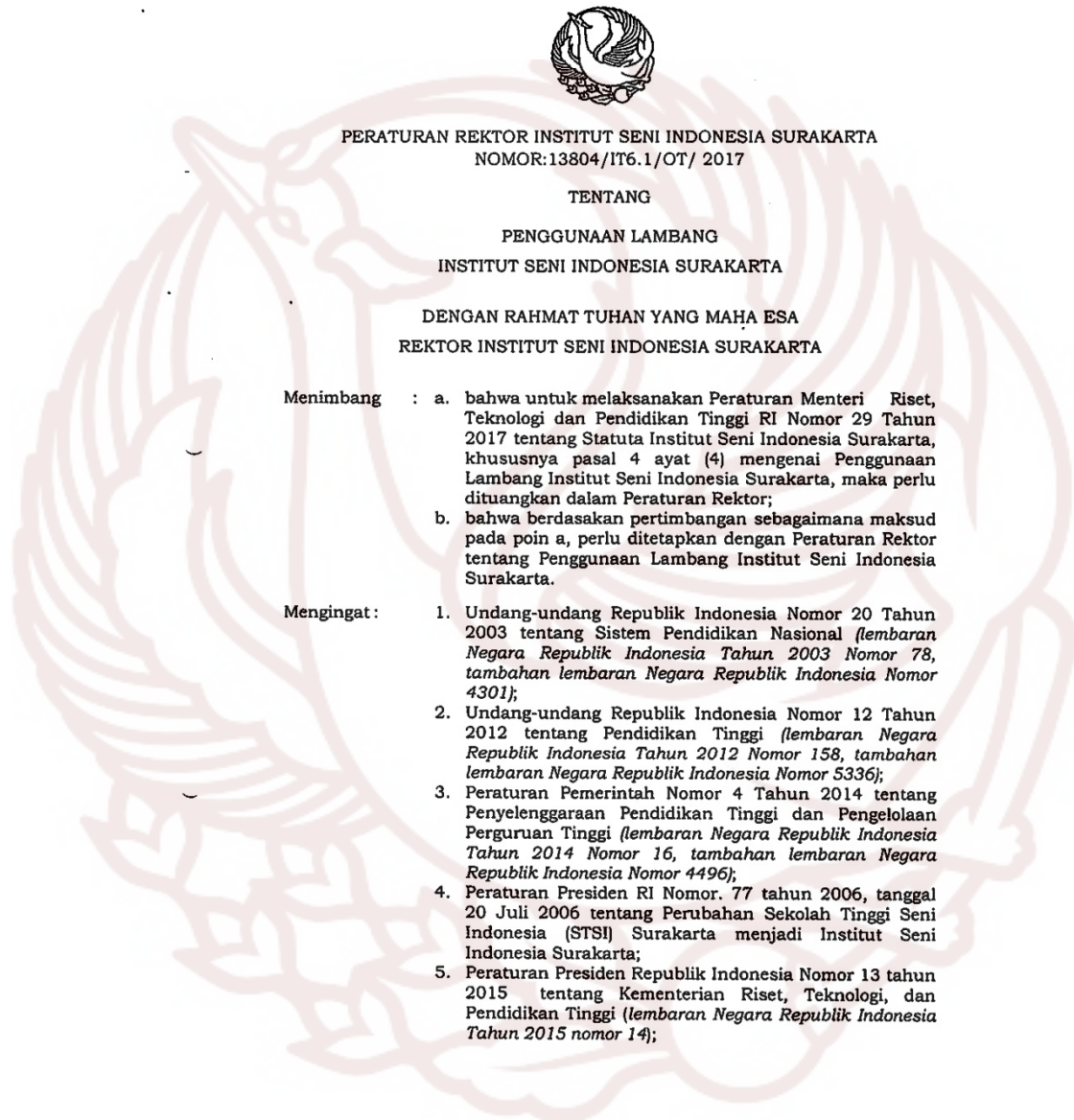
	kita benar ngga akan celaka, guru itu goroh, tau ya ?
P	Kurang tau pak
N	<i>Goroh</i> I bohong, guru itu sebenarnya hanya bohong, kalau anda berguru pada saya pasti akan saya bohongi, bohong artinya akan dicelakain seperti itu, guru itu kadang bohong yang setia itu muridnya terkadang, di suruh banyu gong susah angin, tempatnya di tengah lautan, Bima itu nyemplung hehe, ternyata berhasil, yang ternyata berhasil itu muridnya, karena tekadnya teguh akhirnya berhasil, karena Bima percaya kalau ke lor ketemu elor klo kidul ketemune kidul. Itu cerita jawa yang sangat terkenal sekali
P	Serat Dewa Ruci ya pak, Berarti logo ini satu paket sama gapura konsep – konsepnya hampir sama ya, kalau waktu pengerjaannya penggambarannya dulu bapak ikut apa tidak pak ?
N	iya, dengan Pak Nurata betul-betul ini begini Pak... Pak Nurata sangat membantu, idenya betul-betul saya, yang mengaplikasikan Pak Nurata, Aslinya gapura itu Pak Nurata sangat kecewa sekali, akan saya biayain nanti
P	Berarti perubahan logo ini karena perubahan status ya pak, atau adakah faktor lain ?
N	iya perubahan status, Ngga ada
P	Kalau konsep penjelajahan itu apakah sama dengan konsep dinamisasi ya pak, dari awal terbentuk ASKI hingga logo ISI Surakarta yang baru disimbolkan dengan sayap dan di logo STSI disimbolkan dengan patran, apakah bapak punya pendapat ?
N	Kalau patran tidak bergerak , patran di tiup angin jadi kelihatan bergerak
P	lalu kenapa pak waktu pembuatan logo ISI Surakarta memilih warna yang sangat beragam ?
N	ini kan tadinya akan mau dibuat cap, jadi tidak banyak warna
P	tapi mengapa pada logonya menggunakan banyak warna ya pak ?
N	alasannya tidak banyak warna aja, ini cuman biru sama coklat saja
P	tapi mengapa warnanya berwarna warni ada hijau, abu abu, biru berbeda dengan yang awal hanya hitam putih
N	lha ini ada kuning, hitam macem macem(menunjuk logo STSI)
P	berarti konsepnya memang berwarna seperti ini ya pak
N	hm iya
P	Berarti bapak tidak mengetahui sama sekali mengapa ini berubah dari ini sedangka statusnya masih ISI
N	Nggak pernah diberi tahu, ngga pernah dilibatkan

P	Tapi dulu bapak masih mengajar ya ?
N	Iya, iya baru Agustus ini pensiun
P	ya kan dari dahulu yang merubah bapak
N	haha iya iya
P	Mungkin hanya segitu pak, Terima kasih atas waktunya



2. Dokumen Pendukung

A. Peraturan Rektor ISI Surakarta



Gambar 39 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 1

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 139 tahun 2014 tentang Pedoman Statuta dan Organisasi Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 17 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Seni Indonesia Surakarta (*Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 nomor 626*);
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 29 Tahun 2017 tentang Statuta Institut Seni Indonesia Surakarta (*Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 nomor 615*);
9. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor. 328/MPK.A4/KP/2013 Tahun 2013 tentang pengangkatan Prof. Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan : **PERATURAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA TENTANG PENGGUNAAN LAMBANG INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

BAB I

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Rektor ini yang dimaksud dengan:

1. Institut adalah Institut Seni Indonesia Surakarta selanjutnya disebut ISI Surakarta.
2. Rektor adalah Rektor Institut
3. Fakultas adalah Fakultas di lingkungan ISI Surakarta
4. Dosen adalah Dosen Institut.
5. Tenaga Kependidikan adalah Tenaga Kependidikan Institut.
6. Mahasiswa adalah Mahasiswa Institut yang terdaftar secara sah dan mengikuti program pendidikan pada jenjang Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana.
7. Lambang ISI Surakarta adalah lambang sebagaimana diatur dalam Statuta ISI Surakarta.

Gambar 40 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 2

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

BAB II LAMBANG DAN PENGGUNAAN LAMBANG

Pasal 2

- (1) Lambang ISI Surakarta adalah atribut institusi sebagai salah satu identitas ISI Surakarta.
- (2) ISI Surakarta memiliki lambang berupa angsa mengepakkan sayap terbang menjelajah dunia yang memiliki mata *urna* di tengah dahi, telinga *patra*, bersirip dan berekor lumba-lumba, dan berkaki elang yang membawa manggis, daun dan kelopak bunga cempaka.
- (3) Lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) memiliki makna:
 - a. angsa bermakna penjelajah;
 - b. mata *urna* bermakna tajam melihat;
 - c. telinga *patra* bermakna bijak mendengar;
 - d. bersirip dan berekor lumba-lumba bermakna pengendali arah;
 - e. berkaki elang bermakna kokoh memegang prinsip;
 - f. manggis bermakna kejujuran; dan
 - g. daun dan kelopak bunga cempaka bermakna menebar keutamaan dan berguna bagi sesama.
- (4) Lambang ISI Surakarta secara keseluruhan bermakna semangat meraih cita cita tinggi, menjelajah dunia melalui cipta, rasa dan karsa, pengendali jalan menuju kemuliaan berbekal kecerdasan, intelektual, spiritual, dan emosional, untuk menyejahterakan dan mengharumkan bangsa, demi kematangan keluhuran dan kebenaran hakiki.
- (5) Warna pada lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwarna hitam kode C: 100, M:100, Y:100, K:100.
- (6) Lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (3) sebagai berikut:



Gambar 41 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 3

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

- (7) Aplikasi teknis dalam penggunaan Lambang ISI Surakarta mengikuti ketentuan dan aturan dalam buku standar manual grafis sebagai lampiran yang tidak terpisahkan dalam Peraturan ini.

Pasal 3

- (1) Lambang sebagaimana dimaksud pada ayat (2) memiliki makna dan bentuk visual berupa logo dan stempel cap yang sesuai dengan ketentuan lambang sebagaimana diatur dalam Statuta.
- (2) Lambang sebagaimana dimaksud ayat (3) hanya digunakan kepentingan yang berkaitan atau berhubungan dengan pengelolaan dan penyelenggaraan ISI Surakarta yang bersifat Akademik dan/atau non akademik.
- (3) Lambang ISI Surakarta digunakan untuk keperluan :
 - a. surat-surat dinas;
 - b. ijazah, transkrip dan sertifikat;
 - c. peraturan dan keputusan rektor;
 - d. perjanjian kerjasama (MoU);
 - e. cinderamata;
 - f. papan nama;
 - g. pakaian resmi Institut;
 - h. spanduk;
 - i. plakat;
 - j. atribut mahasiswa (jaket, topi dll);
 - k. skripsi, tesis, disertasi, makalah ilmiah; dan
 - l. bahan paparan dengan media berbasis TIK, laman (Web) resmi.
- (4) Stempel Cap Institut digunakan untuk keperluan :
 - a. surat-surat dinas;
 - b. ijazah, transkrip dan sertifikat;
 - c. peraturan dan keputusan rektor; dan
 - d. perjanjian kerjasama (MoU).

Gambar 42 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 4

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

BAB III

LARANGAN, HAK DAN KEWAJIBAN

Hak dan Kewajiban

Pasal 4

Sivitas akademika dan pegawai ISI Surakarta berhak dan wajib memelihara, menjaga keutuhan Lambang, untuk kehormatan dan kedaulatan ISI Surakarta sesuai dengan Peraturan Rektor ini.

Larangan

Pasal 5

Setiap orang dilarang :

Merusak, merekayasa, mengubah atau memodifikasi lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pasal 2 sehingga berubah dan/atau berbeda dengan bentuk lambang yang diatur dalam Statuta;

BAB IV

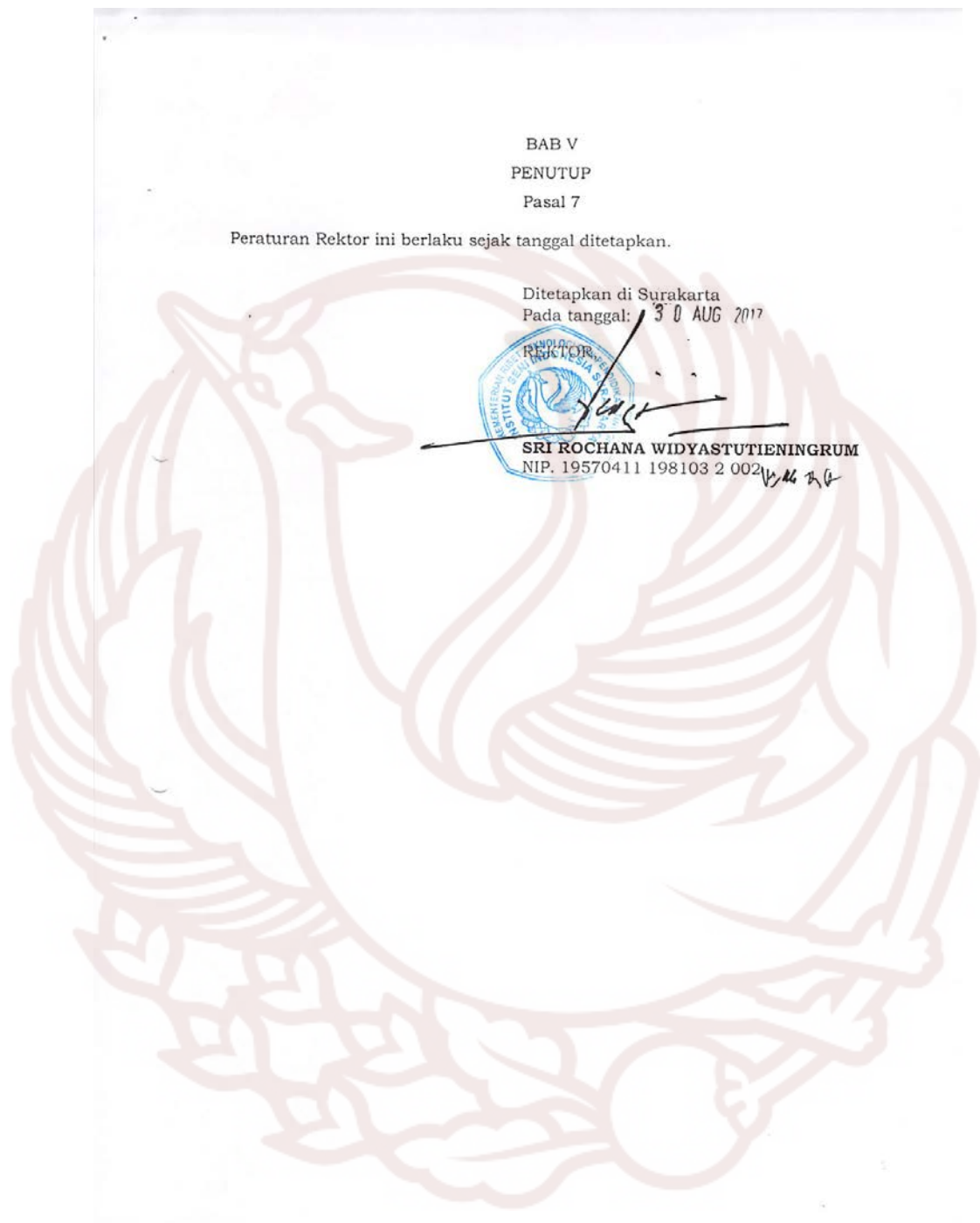
SANKSI

Pasal 6

- (1) Setiap orang yang sengaja merusak, merekayasa, mengubah atau memodifikasi lambang ISI Surakarta sedemikian rupa sehingga berubah dan/atau berbeda dengan bentuk lambang seperti yang diatur dalam Statuta ISI Surakarta sebagaimana yang dimaksud pada pasal 2 dijatuhi sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Dosen dan pegawai ISI Surakarta yang melanggar larangan sebagaimana yang dimaksud pada pasal 4 dikenakan sanksi disiplin Pegawai Negeri Sipil sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 53 Tahun 2010.
- (3) Mahasiswa ISI Surakarta yang melanggar larangan sebagaimana yang dimaksud pada pasal 4 dikenakan sanksi akademik berupa sanksi sebagaimana diatur dalam Peraturan Rektor tentang Etika dan Disiplin Mahasiswa ISI Surakarta.

Gambar 43 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 5

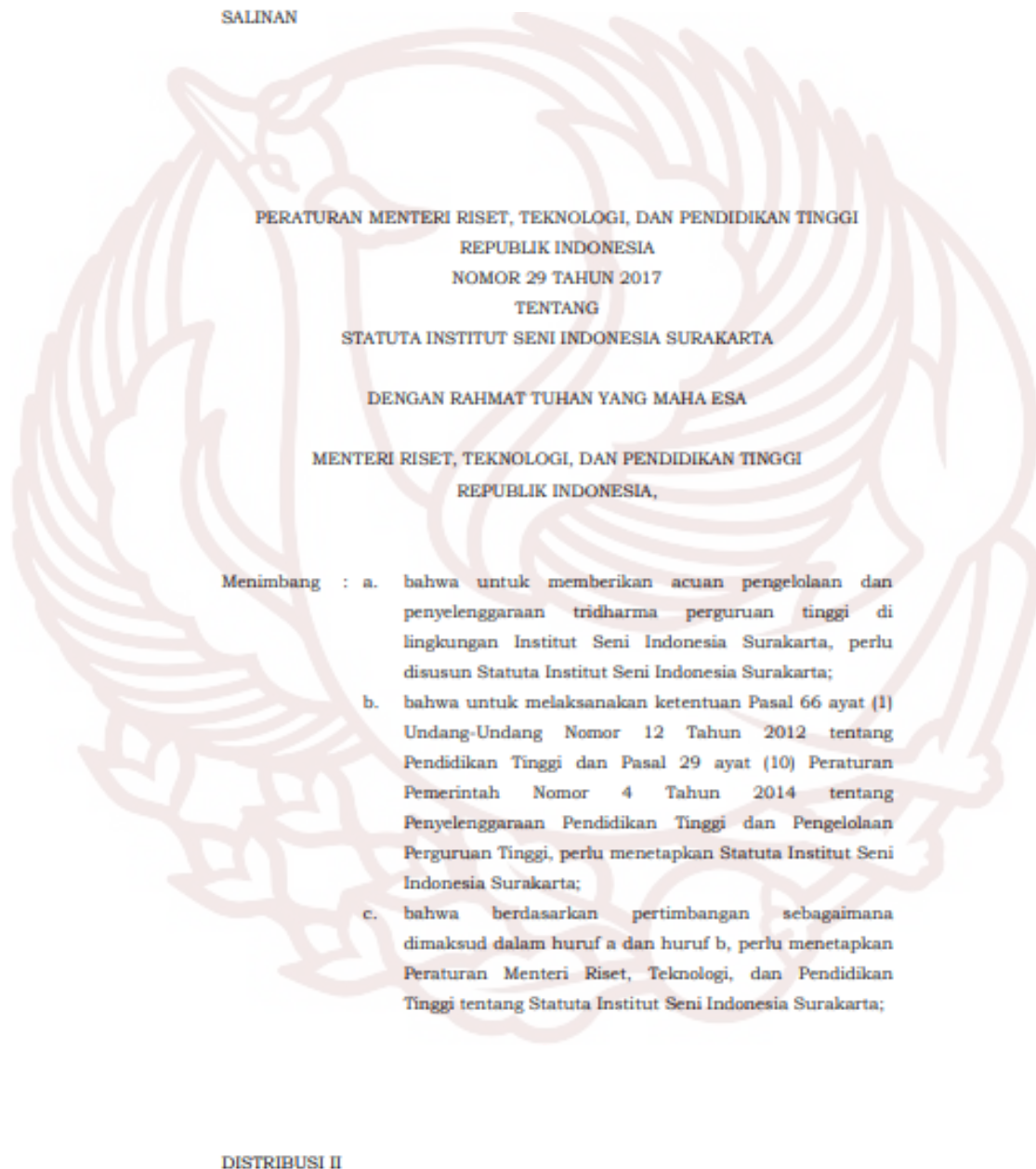
(Sumber : ISI Surakarta.2020)



Gambar 44 . PR NO. 13804 Penggunaan Lambang halaman 6

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

B. Kutipan PERMENRISTEKDIKTI



Gambar 45 . Permenristekdikti Hal. 1

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

- 5 -

- (6) Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (5) didirikan pada tanggal 15 Juli 1964 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 1964 tentang Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta.
- (7) Tanggal 15 Juli ditetapkan sebagai hari jadi (dies natalis) ISI Surakarta.
- (8) ISI Surakarta dapat menggunakan nama "*Indonesia Institute of the Arts Surakarta*" dalam komunikasi internasional.

Pasal 3

ISI Surakarta berasaskan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Pasal 4

- (1) ISI Surakarta memiliki lambang berupa angsa mengepakkan sayap terbang menjelajah dunia yang memiliki mata *urna* di tengah dahi, telinga *patra*, bersirip dan berekor lumba-lumba, dan berkaki elang yang membawa manggis, serta daun dan kelopak bunga cempaka.
- (2) Lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memiliki makna:
 - a. angsa bermakna penjelajah;
 - b. mata *urna* bermakna tajam melihat;
 - c. telinga *patra* bermakna bijak mendengar;
 - d. bersirip dan berekor lumba-lumba bermakna pengendali arah;
 - e. berkaki elang bermakna kokoh memegang prinsip;
 - f. manggis bermakna kejujuran; dan
 - g. daun dan kelopak bunga cempaka bermakna menebar keutamaan dan berguna bagi sesama.

DISTRIBUSI II

Gambar 46 . Permenristekdikti Hal. 5

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

- 6 -

- (3) Lambang ISI Surakarta secara keseluruhan bermakna semangat meraih cita-cita tinggi, menjelajah dunia melalui cipta, rasa dan karsa, pengendali jalan menuju kemuliaan berbekal kecerdasan, intelektual, spiritual, dan emosional untuk menyejahterakan dan mengharumkan bangsa, demi kematangan keluhuran dan kebenaran hakiki.
- (4) Warna pada lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwarna hitam dengan kode warna C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100.
- (5) Lambang ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) sebagai berikut:



- (6) Ketentuan mengenai ukuran dan penggunaan lambang ISI Surakarta diatur dengan Peraturan Rektor.

Pasal 5

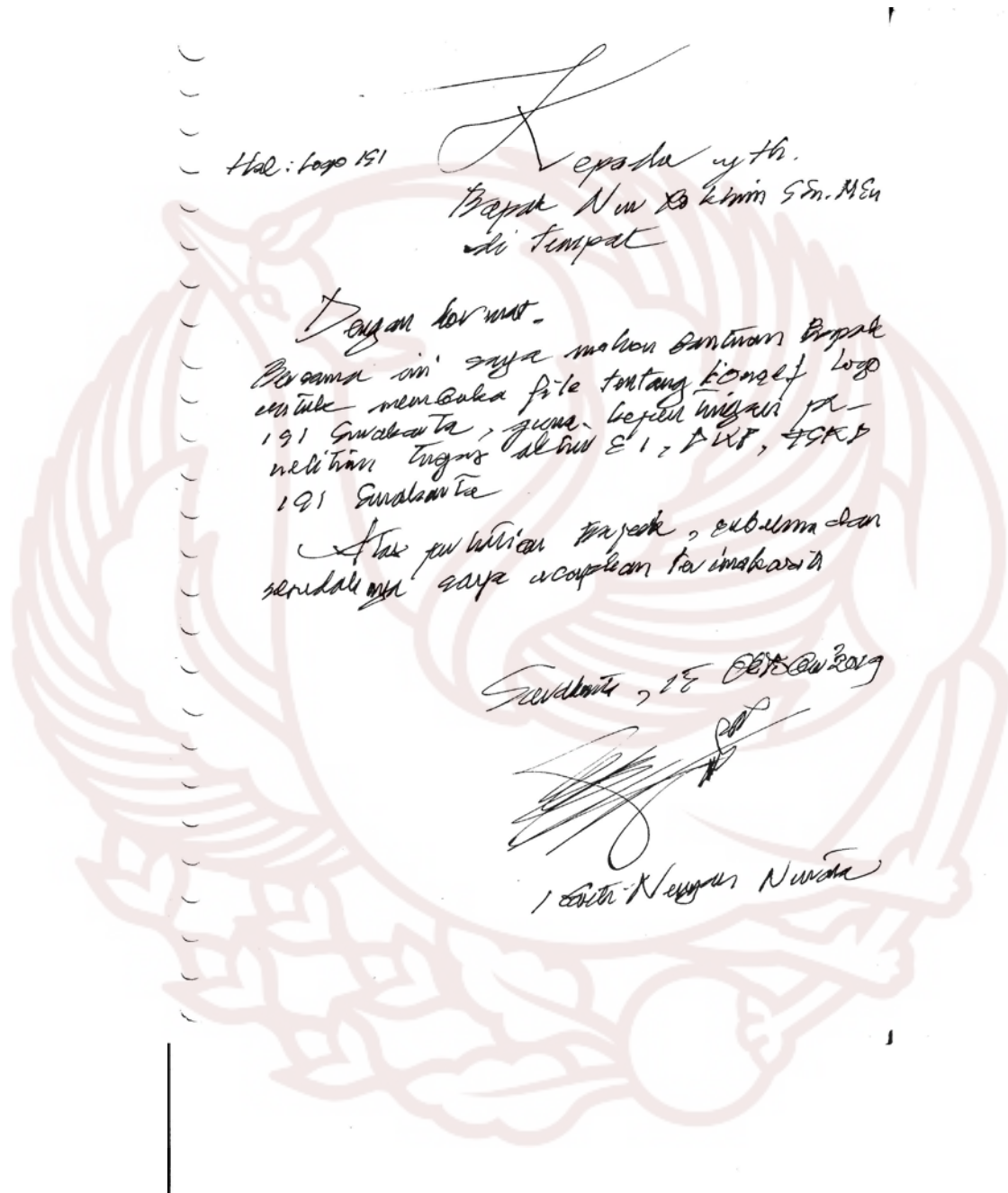
- (1) ISI Surakarta memiliki bendera dan duaja.
- (2) Bendera ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berbentuk 4 (empat) persegi panjang, dengan panjang berbanding lebar 3:2 (tiga berbanding dua) berwarna merah marun dengan kode warna C: 10, M: 100, Y: 100, K: 30 dan di tengahnya terdapat lambang ISI Surakarta serta di bawah lambang terdapat tulisan INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA berwarna hitam dengan kode warna C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100, dengan jenis huruf *Castle Bold*.
- (3) Duaja ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berbentuk perisai dengan perbandingan ukuran tinggi berbanding lebar 4:3 (empat berbanding tiga) berwarna merah marun dengan kode warna C: 10, M: 100, Y: 100,

DISTRIBUSI II

Gambar 47 . Permenristekdikti Hal. 6

(Sumber : ISI Surakarta.2020)

3. Dokumentasi Penelitian



Gambar 48 . Surat pengantar dari I Gusti Nengah Nurata untuk Nur Rokhim

(Sumber : Firman Ilham Akbar.2019)



Gambar 49 . Observasi dengan Humas ISI Surakarta

(Sumber : Firman Ilham.2019)



Gambar 50 . Wawancara Nur Rokhim 16 Oktober 2019

(Sumber : Firman Ilham.2019)



Gambar 51 . Wawancara dengan Soegeng Toekio 22 November 2019
(Sumber : Firman Ilham.2019)



Gambar 52 . Wawancara dengan Achmad Sjafi'i 22 November 2019
(Sumber : Firman Ilham.2019)



Gambar 53 . Wawancara dengan Rahayu Supanggih 18 Maret 2020
(Sumber : Firman Ilham Akbar.2020)



Gambar 54. Kediaman Almarhum Pak Ponk 17 Maret 2020
(Sumber : Firman Ilham Akbar.2020)



Gambar 55 . Kediaman Pak Ponk tampak dalam 17 Maret 2020

(Sumber : Firman Ilham Akbar.2020)



Gambar 56 . Foto Diri Almarhum Pak Ponk 17 Maret 2020

(Sumber : Firman Ilham Akbar.2020)



Gambar 57 . Studi Pustaka buku petunjuk akademis STSI
(Sumber : Firman Ilham.2019)



Gambar 58 . Temuan logo STSI Surakarta saat observasi
(Sumber : Firman Ilham.2019)